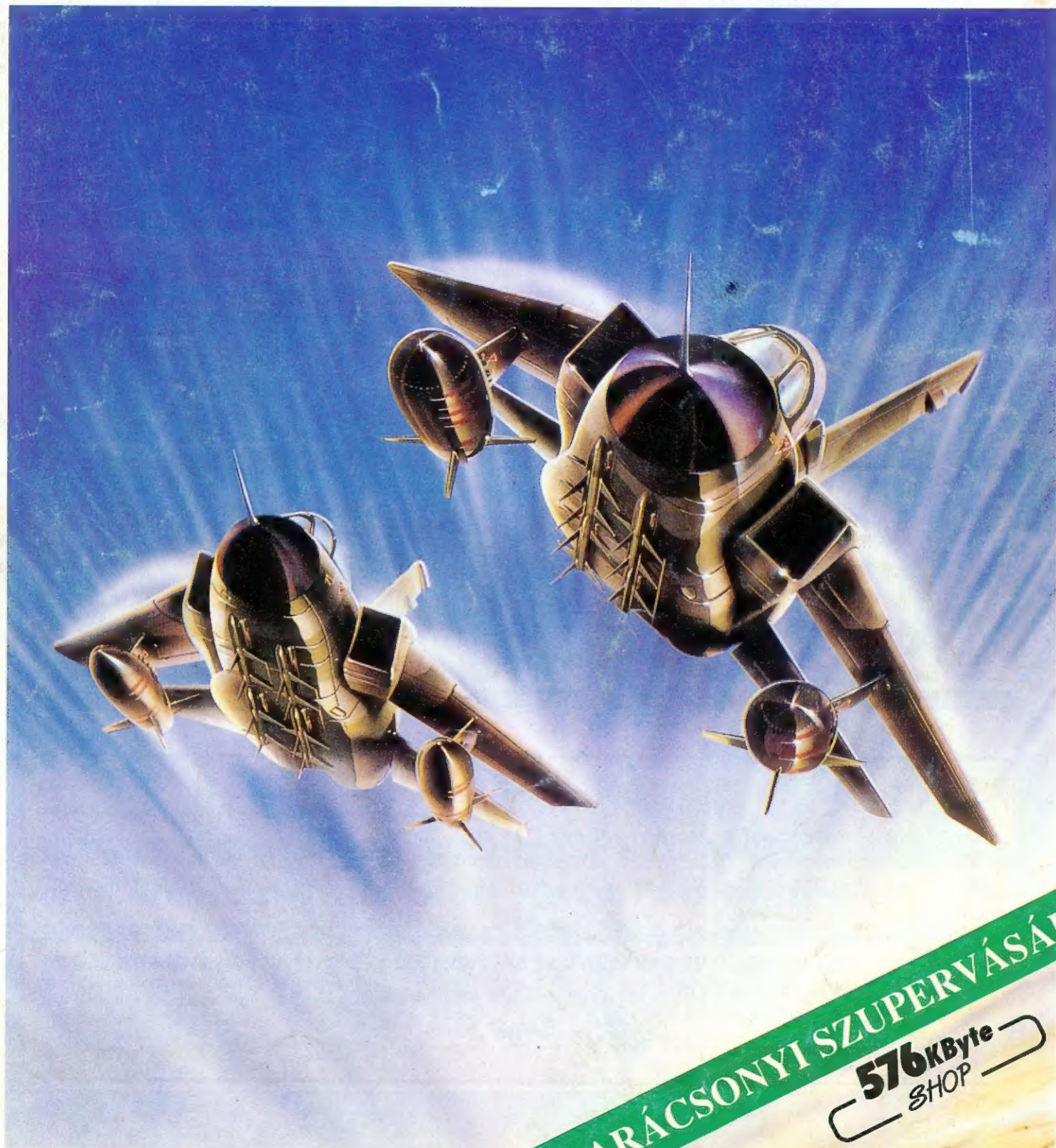


# 576KByte

C-64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 12. szám, 1992. december

Ára: 98,- Ft



KARÁCSONYI SZUPERVÁSÁR

576KByte  
SHOP



# ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



## Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:

az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

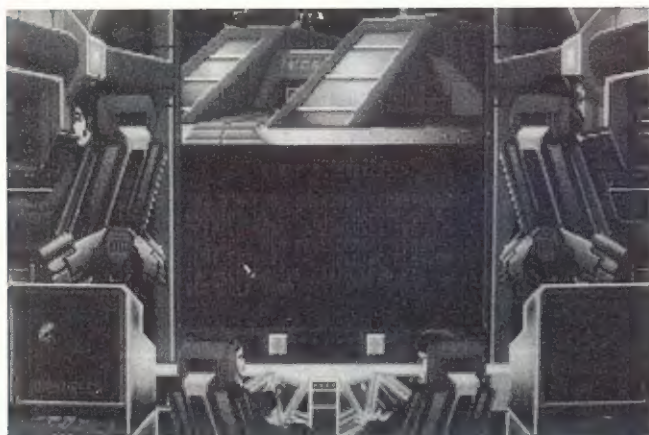
Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg! Szimulátor különszám 100 Ft/ db.

A fenti árakhoz portóköltség is járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

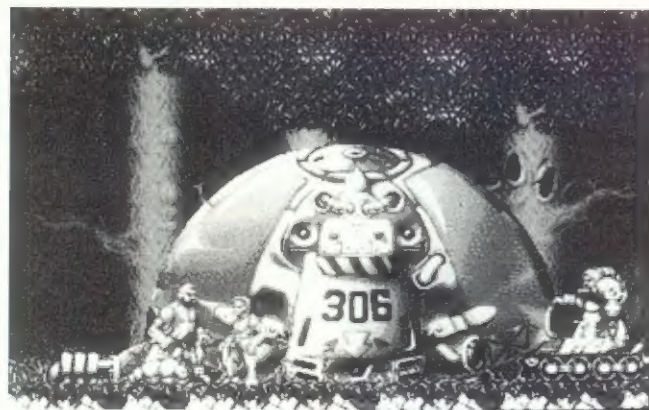


# TARTALOM

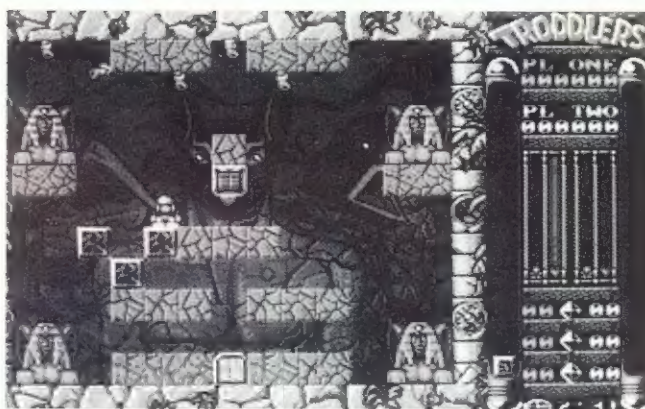


## PLANET'S EDGE \_\_\_\_\_ 5

MEGNYÍLT AZ 576 KBYTE SHOP	2
AQUATIC GAMES	3
BÍBORHOLD	4
PLANET'S EDGE	5
ATAC	9
PERFECT GENERAL	11
STALINGRAD	13
FASCINATION	14

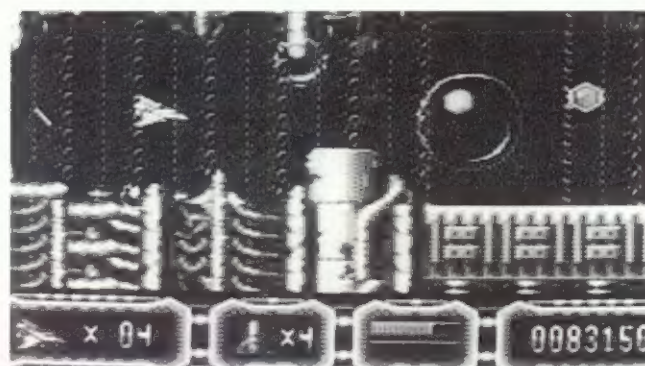


## ASSASSIN \_\_\_\_\_ 15



## TRODDLERS \_\_\_\_\_ 17

ASSASSIN	15
TRODDLERS	17
7-ES GYILKOSSÁG A LEYENDECKER MÚZEUMBAN!	20



## ENFORCER \_\_\_\_\_ 31

ÉRKEZÉSI OLDAL (C-64)	25
GLOBAL CONQUEST	26
MANTIS AZ EPIC NYOMÁBAN	27
ÉRKEZÉSI OLDAL (AMIGA)	28
PALADIN 2	29
EXKLÜZÍV	30
ENFORCER	31
CSEVEGŐ	32
SILLY PUTTY	33
MIXED UP FAIRY TALES	36

**Változatlan áron – már 40 oldalon!**

A kiadványban megjelent szöveges és  
illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve  
bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó  
engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226  
Novotrans Nyomda '92  
Felelős vezető: Várlaki Imre

'92/12

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt  
Helyettes szerkesztő: Martin • Grafika Zilahy Sándor  
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.  
Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132.  
Terjeszti a Magyar Posta  
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)  
1389 Budapest Pf. 132.



# A bolt, ahol játszva vásárolhatsz!

## MEGNYÍLT AZ

# 576KByte SHOP

1992. október 26., hétfő, délelőtt 10 óra. Űstökösként robbant be a hazai számítástechnikai piacra egy, az elődöktől merőben eltérő vállalkozás. Megnyílt az 576 KByte Shop. Ki gondolta volna, hogy az 576 KByte annyira kinövi magát, hogy saját bolt, és majdan talán egész boltláncot viseli nevét. Bevalljuk őszintén, nagyon meghatottan álltunk a fotósok és a TV-kamerák kereszttüzében, mikor első alkalommal nyitotta meg kapuját a játékrongók Mekkája a Pozsonyi úton. Nagyon sok munka, fáradozás, pénz és vállalkozási kedv nyugszik a bolt megnyitása mögött.

A ki megnézte a tévében az az október 31-i reggeli számítógépes magazint, az láthatta és hallhatta, hogy nem akármilyen hangulatú volt az első nap. A számos támogató, rokon, ismerős, újságíró körében lezajlott esemény pompája méltó volt a bolt színvonalához. A köszöntőbeszédet a CHIP Magazin főmunkatársa, Kiss János úr mondta el, aki üdvözölte az újító szándékot, ami a shop megnyitása mögött áll: jogtisztaság programok és világszínvonalú számítástechnikai termékek forgalmazása, a hazai vásárlók pénztárcájához mért árakon. Való igaz, a bolt szeretné alacsony áraival megtörni az itthon uralkodó káoszt, és minden tekintetben kielégíteni a keresletet. Erről Balogh Zsolt, a vállalkozás ügyvezető igazgatója is biztosította

az egybegyűlteket és a TV képernyő előtt ülő rajongótábort.

Elmondta továbbá, hogy a boltláncot szeretné országos méretűvé duzzasztani széles viszonteladói kör kialakításával.

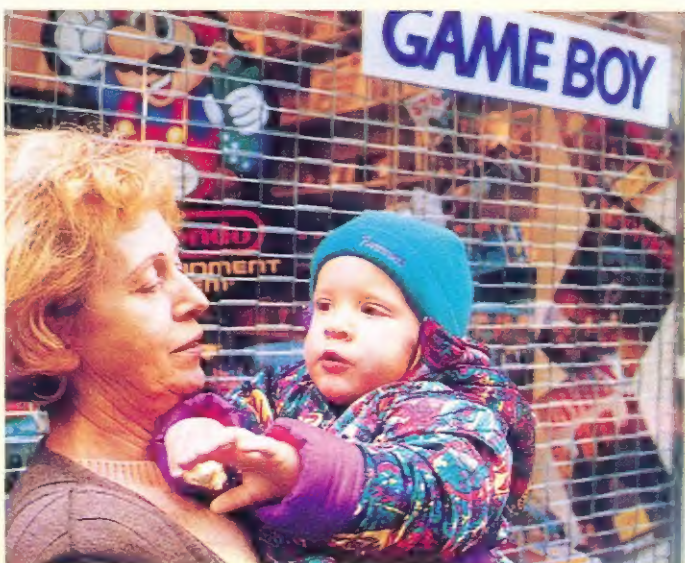
Itt mindenki megtalálja a számára tetsző játékgépet, kiegészítő hardvert, programot, újságot.

A manapság itthon még csak az égi csatornákból, vagy nyugati újságok hirdetéseiből ismert gépcsodák itt meg is vásárolhatók. De ami az igazi nagy hír: nem kell senkinek zsákbamacskát vennie; a berendezések helyben ki is próbálhatók.

**Ez a bolt szlogenje is: nálunk játszva vásárolhat!**

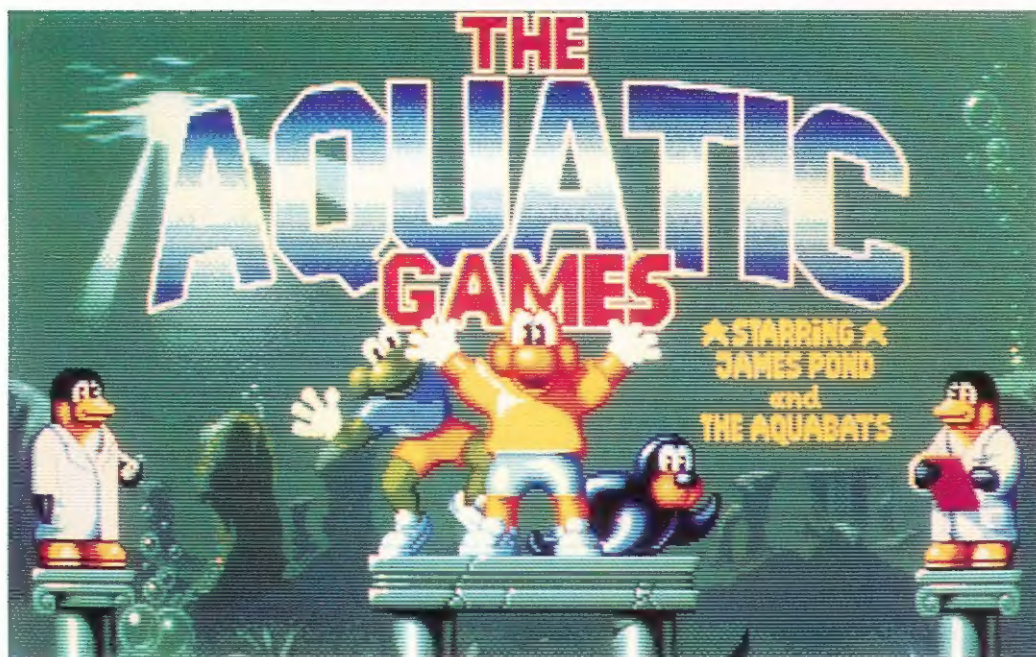
NEO GEO, Nintendo, Game Boy, SEGA Mega Drive a konzolok kedvelőinek, C64, Amiga és hamarosan PC-k a másfajta szórakozást igénylőknek. Minden konfigurációhoz kaphatók a legfrissebb és legszínvonalasabb játékok, a szórakozást teljessé tevő extrák, joystickok, hangkártyák, memóraidobozok, nyomtatók és egyéb kiegészítők. Minden héten más és más kapható akciós áron, a kínálat pedig napról napra bővül. Ha pazar környezetben, kedves és hozzáértő kiszolgálás mellett szeretnél magadnak, vagy kisöcsédnek, nagypapádnak, barátnődnek ajándékot vásárolni, vagy netalántán egy kis játékra szottyán kedved, nyugodtan ugorj be az 576 KByte shopjába. Biztosan találsz kedvedre való meglepetést. Mint fotónkon is láthatod, a békiktől az öreg rókáig mindenki elégedetten távozik tőlünk. **Tegyél Te is egy próbát! Nem fogod megbánni!**

Zolee





James Pond, alias Robocod, az amigás ügyességi játékok koronázatlan királya ismét visszatért! A jól megszokott pingvinvadászat helyett azonban most a vízi olimpián vehetünk részt, s célunk nem is lehet más, minthogy James Pond vezette csapatunkkal megszerezzük az elsőséget.



**A** migán a Robocod a kedvenc játékaim közé tartozik, így aztán bizakodva töltöttem be az Aquatic Gamest. A játék stílusa eleinte kicsit szokatlannak tűnt, de rövid idő alatt hozzá lehet szokni. A grafika és hang fantasztikusan jól eltalált, a sprite-ok, a háttér és az animáció szintén szépen kidolgozott és humoros, a programozók nagyon kitettek magukért. A játék elején megadhatjuk, hogy csak gyakorolni akarunk-e (Piranha practice, Tuffer training, James Ponda's workout), vagy pedig belevágunk a mély vízbe, azaz elkezdjük az olimpiát. Egyébként a teljes olimpiát nagyon nehéz végigjátszani, ugyanis az összes versenyszámban teljesíteni kell a megadott szintet, különben kezdhetjük az egészet előlről. Egy-szerre többen is játszhatunk egymás ellen (Double trouble, Triple trouts, A fantastic foursome), ilyenkor hálisitennek nincs egyenes kieséses rendszer, azaz egy-egy elrontott szám után nem kell

előlről kezdeni az egész olimpiát. Ennyi bevezető után rátérnék a versenyszámokra: 100 metre splash: 100 méteres vízenfutás, igazi joystickölő szám. A joyt jobbra-balra rángatva kell Pondot felgyorsítani (az alsó csík mutatja sebeségünket), majd a vízen átgázolva és a békát megelőzve először a célba érkezni. A qualify mellett láthatjuk a szintidőt, a továbbjutáshoz feltétlenül meg kell futnunk.

Kipper watching: ezen a versenyen az a felada-

tunk, hogy egy fókával ugrálva lökjük ki a berepülő labdákat a pályáról, s így biztosítsuk fajtársaink nyugodt álmát. Ha már túl sok labda pattog a képernyőn, a többi fóka meglegei a dolgot és dühösen elvonul, s ezzel vége is a játéknak. A labdákba érdemes erőből belefejelni (tűz), egyébként minimum két percig kell állni a sarat, hogy továbbjussunk.

Hop, skip and jump: távolugrás, itt egy békát irányítva kell minél messzebbre szökkennünk.

FOTÓ: AMIGA



Először a joyt jobbra-balra rángatva gyorsuljunk fel, a jump táblánál ugorjunk egyet (tűz), majd újabb gyorsítás után a kicsi pálmafánál állítsuk be az ugrás szögét (minél nagyobb, annál jobb). The bouncy castle: ez a legbonyolultabb és egyben legnehezebb versenyszám, nekem csak sokadik próbálkozásra sikerült megcsinálnom. A cél a pálya legtetején lévő 6 tárgy megszerzése, ide azonban csak nagyon nehezen lehet feljutni. A feljutás egyik módja, ha a szivacsokon rugózva, egyre nagyobbakat ugorva felpattanunk a karzatra. Csak hogy a dolog ne legyen túl egyszerű, a tárgyakat csak forogva lehet elérni (tűz). Az egészben az a legnehezebb, hogy a szivacsra visszaesve jókor húzzuk felfelé a joyt, ehhez persze sok gyakorlás kell. A legfelső két tárgyat már nem érjük el ugrálva, úgyhogy ide más segéd-eszköz is kell. A levegőben szaltózva (tűz+le) néha egy dobantót kapunk a két szivacs közé,



erre ráugorva hatalmasat repülhetünk. A 6 tárgy begyűjtésére mindössze 4 percünk van, úgyhogy nagyon gyorsnak kell lennünk.

Feeding time: ebben a számban a halak megetetése a cél. Kaját a két oldalt álló automatából vehetünk (tűz), majd a vízből kiemelkedő halakra szórva (tűz) tudjuk azokat ismét a víz alá küldeni. Ha egy hal túl sokáig maradt a víz felszínén, egy horgot eresztenek le és kirántják a balszerencsés snecit. Egyébként 2-3 hal kifogása után véget ér a játék. Shell shooting: ebben a versenyszámban a plafonra kiakasztott lufikat kell kidurrintanunk. Az időnként a földön mászkáló zöld műtyűrökre ugorva tudunk elég magasra dobantani. A barna



FOTÓ: AMIGA

kagylókat és a kis kék robotokat(?) kerüljük ki. Az összes lufi kidurrintására mindössze 4 perc áll rendelkezésünkre, úgyhogy itt is gyorsnak kell lennünk.

Tour de grass: a tour de france vízi változata, egy

delfinnel kell a távot leke-rekeznünk és az utunkba kerülő rákokat átugrani (tűz). A joyt körbe tekergetve tudunk előre haladni, a lepkéket összeszedve bonuspontokat kaphatunk.

Leap frog: hasonló az első versenyszámbhoz (100 metre splash), csak itt át kell ugranunk a „gá-takat” és pocsolyákat (tűz).

Nagyjából ennyit tudtam összeszedni az Aquatic gamesről. Szerintem a játék a maga műfajában igazi remekmű, mindenkinek bátran ajánlhatom. Egyébként jó hír a James Pond rajongóknak, hogy készül a sorozat legújabb része, a Splash Gordon, amely már az űrben fog játszódni.

T. J.

AMIGA		
GRAFIKA	93	Összesen <b>92</b>
ZENE	88	
JÁTSZHATÓSÁG	96	

## BÍBORHOLD

Olvastad a Gyűrűk Urát? Láttad a Csillagok Háborúját? Vágytál-e arra, hogy Te lehess Frodó, a Gyűrűhordozó, vagy Gandalf, a mágus, Luke Skywalker, a jedi lovag, esetleg Darth Vader, a Sith fekete lovagja?

Erre nyílik lehetőség, ha **szerepjátékot** játszol, ami a világon a legösszetettebb és leg-szórakoztatóbb játékforma. A **Bíborholdban** sok mindent megtudhatsz a szerepjátékokról.

Hallottál már az **Advanced Dungeons & Dragons**-ról? Játszottál már AD&D-t, James Pondot, vagy Teenage Mutant Ninja Turtles-t? Még nem játszottál, csak hallottál róluk? Vagy nem is hallottál róluk, de szereted a fantasy,

sci-fi és kalandtörténeteket, és szívesen kipróbálnál egy játékot, amelyben egy ilyennek lehetsz főszereplője?

**Nos, akkor Neked szól ez a magazin!**

Ezenfelül az újságban olvashatsz Tolkienről és fantasztikus világáról, Középföldéről. Találhatsz benne fantasy novellákat, számítógépes játékok leírását, szerepjáték ismertetőket, fantasztikus világok bemutatását, ötleteket, valamint híreket, információkat és persze rejtvényeket, amelyek helyes megfejtői között értékes díjakat sorsolunk ki.

Ha mindez érdekel, keresd a **Bíborholdat!**



## 2045 május.

A Föld az első Marsutazásra készül. Az űrhajót a Holdon lévő bázisról fogják indítani. A Holdbázis 600 fős személyzete már az utolsó ellenőrzéseket végzi, amikor feltűnik a naprendszerben egy földönkívüli űrhajó. Az indítás persze elmarad, az egész Föld felpeszsdül. Június elejére az űrhajó eléri a Földet és orbitális pályára áll. Alig teszi azonban meg a harmadik kört, amikor robbanás történik az űrhajón... Egy időre teljes elektromos és mágneses káosz keletkezik a Föld körül, és mire megszűnik, a Föld nincs sehol. A Holdbázis kutatói átvizsgálják az űrhajó maradványait, és az idegen technikát felhasználva hamarosan sikerül egy csillagközi űrhajót építeniük. Az is kiderül, hogy a Föld nem pusztult el, csak átkerült egy másik dimenzióba. Visszahozni csak úgy lehet, ha sikerül felépíteni a „Centauri Device”-t. Ez egy bonyolult gép, melynek darabjai a közeli univerzumban találhatók...

Itt lép be a játékos a történetbe. Az ű feladata lesz a gép egységeit megszerezni és visszahozni a Holdra. Természetesen minden olyan egyéb felszereléssel együtt,

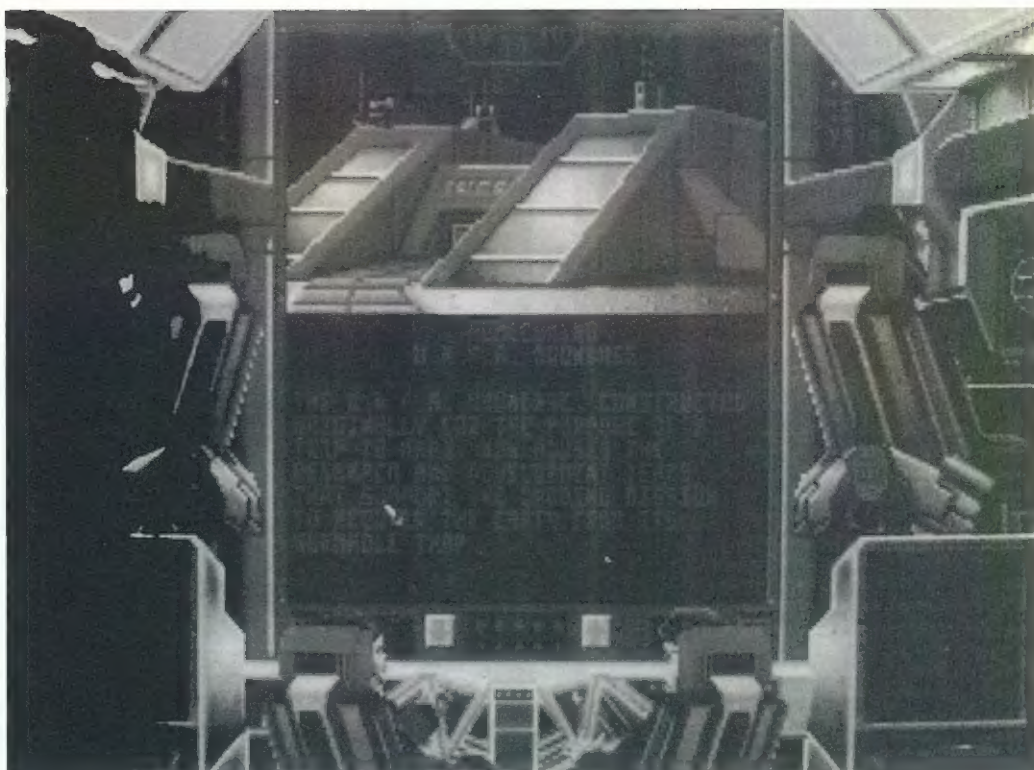


FOTO: PC

**RPG**

**rajongóknak**

# Planet's Edge

ami a küldetést előmozdíthatja: (Jobb fegyverek és páncélok, erősebb hajtóművek és pajzsok az űrhajóra, stb...)

A küldetésre négy ember indul. A parancsnok, egy harcos, egy mérnök és egy tudós. Csak ilyen összeállítású csapattal lehet játszani, sőt még a nevek és az arc képek is adtak. Ez azért van így, mert erre a veszélyes küldetésre nem magát az embereket, hanem csak a klónjaikat küldik. Az egyes klónok viszont nem teljesen egyformák, a tulajdonságaikban és képességeikben lehetnek eltérések. Ez a klónozás módszer viszont azt is jelenti, hogyha valaki meghal a csapatból, egyszerűen vissza kell jönni a Holdra és egy másik klónt berakni helyette.

A küldetés a Holdbázisról indul. A következő lehetőségeink vannak itt:

**Crew quarters:** Itt lehet legyártani a klónokat. Ha valamelyiknek a tulajdonságaival nem vagyunk megelégedve, egyszerűen gyártunk helyette egy másikat a Select menüponttal.

**Warehouse:** Raktár. Bal oldalon felül láthatjuk az egyes nyersanyagokat és mennyiségüket. (Nem egészen világos milyen mértékegységben, mert kb. ugyanannyi anyag kell egy hajtóműhöz, mint egy lézerpisztolyhoz...) Az egyes alpontok:

**Build Object:** Itt lehet megépíteni a felszerelési tárgyakat. A tárgy képe és neve alatt látható, hogy miből mennyi kell hozzá. A

Hand mutatja, hogy hány van raktáron, mellette látható, hogy mennyit lehet még készíteni.

**Cargo:** Nyersanyag ki- és bepakolása az űrhajóba.

**Take Object:** A klónjaink itt vehetik fel a felszerelést. Sajnos az, hogy mi van már náluk, nem derül ki. (Mindegyik embernek van a játék elején egy alapfelszere-

lése; fegyver, páncél, elsősegélydoboz és rengeteg cuccot fognak találni is, nem kell őket nagyon megpakolni.)

**Build Ship:** Az űrhajó alkatrészeket gyárthatjuk le itt. Ugyanazok vonatkoznak rá, mint a felszerelésre. Az egyetlen kivétel, hogy űrhajótestből maximum három lehet egyszerre raktáron.

**Shipyards:** Itt aggathatjuk fel az űrhajóra az extrákat. A jobb felső sarokban olvasható az űrhajó típusa, mérete, tömege, alatta a sebesség, fordulékonyság. Aztán már néhány adat és végül, hogy melyik felfüggesztésre milyen fegyvert tettünk. A felszerelés és a rakomány együttes tömege számít a hasznos tömegnek. Tehát, ha sok felszerelést raktunk fel, kevesebb a maximális rakomány! Jobb oldalt alul vannak a tartalék kilövőállások. Itt állnak a raktáron lévő űrhajók. Ha ezek közül klikkelünk valamelyikre, akkor az kicserélődik az aktuális-sal. Az aktuális hajót szétszedhetjük a „Scarp Ship” menüponttal. A jobbra-balra nyíllal válogathatunk a felszerelés típusok között, a fel-le nyíllal pedig az aktuális típuson belül a jobb-rosszabb fajtákból. Természetesen itt csak azokat választhatjuk ki, amiből van raktáron. A felszerelést a nagy piros gombbal lehet felrakni, levenni pedig úgy, ha ráklikkelünk a hajón a leszerelendő cuccra.

**Launching Pod:** Ezzel indíthatjuk el az aktuális űrhajót.

**Research Lab:** Itt készül majd el a „Centauri Device”.

A Save és Load menüpont gondolom nem igényel sok magyarázatot.

**Az űrhajó irányítása:** A képernyő közepén a hajónk látható „felülnézetben”. Ha ezen az ablakon valahova klikkelünk, akkor az űrhajó arra fordul. (Kivéve, ha orbitális pályán vagyunk.) A nagy

*Azt hiszem,  
a legfanatikusabb  
RPG rajongóknak is kezd  
lassan elégük lenni a sárkányokból, varázslókból és földalatti labirintusokból álló szerepjátékokból, hisz eddig még nem született ebben a stílusban igazán élvezetes darab más környezetben. Most végre egy időre lecserélhetjük a varázspálcát lézerágyúra, és a healing potion-t elsősegélydobozra. A PE minden bizonnyal jó néhány hétig (hónapig?) le fogja kötni az RPG rajongók figyelmét...*



ablak körül ülnek az embereink. Mindegyiknek saját feladatköre van, bármelyikre klikkelve egy menüből választhatjuk ki, hogy mit csináljon. Bal oldalt alul az aktuális célpont látható, jobb oldalon pedig az aktuális naprendszer, vagy a csillagtérkép egy része. A fő ablak felett a hajó négy pajzsának az állapotát láthatjuk, ezek minden csata után feltöltődnek maximumra. Balra az aktuális sebesség, és a sérülés(?), jobbra pedig még két (általam nem ismert, de valószínűleg nem is túl lényeges) adat olvasható le.

#### Következzenek az űrhajó funkciói:

A kapitány bal oldalon alul ül. Ő a következőket tudja:

**Engage Autopilot:** A robotpilóta bekapcsolása. A robotpilóta kezdetben csak a Sol és az A-Centauri rendszert ismeri, de ha bemegyünk akármelyik naprendszerbe, akkor az is felkerül a listára. Ebből a listából kiválasztva egy rendszert, a robotpilóta automatikusan elviszi oda az űrhajót.

**Pursuit Mode:** Üldözési mód. Ha a közelünkben van egy másik űrhajó (látszik a bal oldali monitoron), akkor ezt a pontot választva automatikusan üldözőbe vesszük. Kikapcsoláshoz választuk ki újra ezt a pontot.

**View Starmap:** A csillagtérkép aktuális részének megtekintése. Ezen a térképen a közeli csillagok nevei is rajta vannak.

**Enter Orbit:** Orbitális, azaz bolygóköri pályára állás. A bal alsó monitoron látható bolygó köré áll pályára az űrhajó.

**Leave Orbit:** Elhagyni az orbitális pályát.

Ninna, ezzel az orbitális pályával van egy kis gond! Ugyanis tisztelt parancsnokunk a rendszerek legbelső bolygója köré nem hajlandó pályára állni. Én gyanítom, hogy ez valami védelem lehet, amit nem törtek ki a programból. (Ha nem állunk pályára, akkor leszálly sem lehet, azaz azt a bolygót akár el is felejtethetjük.) Szerencsére egy kis trükkkel ez is megoldható. Menjünk el a rendszer egy másik, közeli bolygóhoz, de ne túl közel. Adjuk ki itt a pályára állás parancsát, majd gyorsan kézi vezérléssel vigyük az űrhajót az első bolygóhoz. A parancs még most is érvényes, tehát e köré állunk orbitális pályára! A pálya elhagyása sem megy könnyen, mert ezt a parancsot sem lehet itt kiadni. Semmi vész, kapcsoljuk be az autopilotot egy tetszőleges célpontra, aztán ha leálltunk a pályáról kapcsoljuk ki. (Engage Autopilot, aztán exit.)

A parancsnok felett balra ül a tudós. Az Ő parancsai:

**Heal Crew:** A legénység gyógyítása. Kedvenc dokinónk mindenki HP-ját feltölti a maximumra. (Ha valakinek a HP-ja a max. felénél kevesebb, akkor csak félíg)

**Scan Target:** A cél átvizsgálása. Ha pályára álltunk egy bolygó körül, ezzel a parancssal kereshetünk leszállóhelyet vagy értékes, felhasználható nyersanyagot. A legtöbb bolygó teljesen üres és használhatatlan, csak

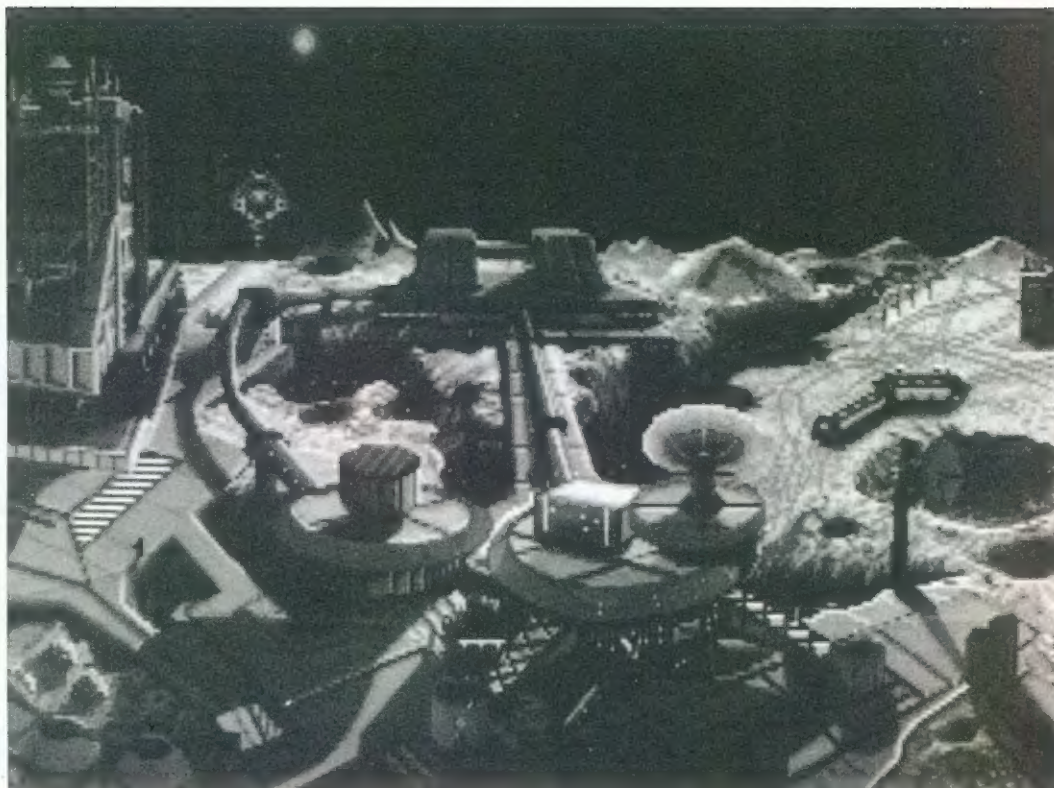


FOTO: PC

néhányról lehet alapanyagokat gyűjteni. De mindenképpen kapunk egy képet és némi szöveget. (Ez általában valami olyasmi, hogy húzzunk innen és keressünk valami normális célpontot e helyett a sárgolyó helyett...) Ha a bolygón van valami különleges helyszín, akkor ezt az opciót választva annak a helyszínnek a képe és leírása jelenik meg. Ilyenkor általában le is tudunk menni a felszínre.

**Beam Down:** Le-teleportálás a felszínre. Csak olyankor lehet használni, ha orbitális pályán állunk és a felszínen van teletransz fogadóállomás. (Előző pont.) Ilyenkor az egész (még élő) legénység teleportál a felszínre. (Ez az egész teletransz balhé egyébként kísértetiesen emlékeztet valamire... Mintha a Star Trek-ben sorozatban lenne valami ilyesmi... Hiába, az emberi fantázia is véges...)

**Touch Down:** Ezt a funkciót csak a Holdnál lehet használni. Itt az egész űrhajó leszáll a felszínre.

Jobb oldalt lenn van a hadműveleti tiszt széke. Az Ő parancsai:

**Communicate:** Kapcsolatba lépni a célponttal. Azzal az űrhajóval, amelyik a bal oldali monitoron látszik. Ha orbitális pályán állunk és a bolygó körül űrállomás is kering, akkor is ezt az opciót kell használni leszállás előtt. (Ilyenkor a scanner ugyanis nem működik.) Persze néha az is előfordul, hogy egy másik űrhajó veszi fel velünk a kapcsolatot. Ekkor szinte biztos, hogy kalózzal találkozunk, vagy valami különlegesen agresszív népséggel. Ilyenkor nincs más hátra, mint:

**Attack:** Támadás! Harc közben csak a parancsnoknak és a hadműveleti tisztnek vannak opciói. A parancsnok menüje:

**Pursue:** Automatikus üldözés.

Az űrhajó mindig a kijelölt célt próbálja követni. Hmmm... meg lehet vele próbálkozni...

**Evade:** Automatikus kitérés. Ennek semmi értelme nincs. Győzni csak úgy lehet, ha beviszünk néhány lövést az ellenfélnek, ahhoz viszont nekünk is ott kell lenni. Szóval el lehet felejtetni.

**Go Slow:** Menj lassabban! Ez valami speciális meghajtásra vonatkozhat, de azt még meg is kéne szerezni először...

**Go Fast:** Menj gyorsabban! Egyébként u.a. mint az előző.

**Manual Control:** Kézi vezérlés. Ez az egyetlen normális módszer, amivel meg lehet nyerni egy csatát.

**A hadműveleti tiszt menüje:**  
**Automatic Fire:** Automatikus tüzelés, amint lövőhelyzetbe kerülünk. Mivel ez nem csak akkor van, amikor az ellenséges űrhajó pont előttünk áll, hanem már egy bizonyos szögön belül, érdemes használni.

**Manual Fire:** Ha valaki szereti telelövöldözni az űrt, akkor az használja nyugodtan...

**Switch Target:** Ha egyszerre több ellenséges űrhajó ellen vettük fel a harcot, akkor itt válthatjuk a célpontot. Erre fog vonatkozni az üldözés és az auto-fire. A játék első részében, ha véletlenül egyszerre több hajó köt belénk, akkor akár fel is adhatjuk, a szimula fegyverekkel nincs sok esélyünk meg egy ellen se...

**Self-Destruct:** Önmegsemmisítés. Igen látványos, tessék próbálni!

**Pár szót a harcról:** Kezdetben vala a távolság. Gyorsítsunk be egy kicsit. Már amennyire a hajónk bírja. Repüljünk szembe a madárkánkkal, nyugodtan neki is mehetünk, nem történik semmi. (Közben valószínűleg bekapunk egy-két találatot, de ez ne zavar-

jon senkit!) Amikor ott vagyunk mellette, lassítsunk le egyes vagy kettes sebességre. Ő megpróbál majd mögénk kerülni úgy, hogy körbe repül körülöttünk. Mi pedig szintén körbe repülünk, de kisebb sebességgel, tehát egy kisebb sugarú pályán, és közben szépen rongyosra löjük az oldalát. Ennyi! Lehet húzni a strigulát. A játék vége felé biztosan jönnek majd még combosabb taligák is, de addig mindenki kitalálhat jobb módszert is!

Végül jöjjön a mérnök menüje:

**Ship Status:** A hajó adatai. Ugyanazok az adatok szerepelnek itt is, mint amikor összeszereltük a dokkban.

**Dump Cargo:** A rakomány kiürítése. Üresen gyorsabb a hajó, egy rázósnak tűnő csata előtt talán érdemes kiüríteni a rakteret. Vagy esetleg akkor, ha valami különlegesen ritka alapanyagot találunk.

**Load Cargo:** Ezzel a ponttal tudjuk bepakolni a talált alapanyagokat. Természetesen csak annyit, amennyi hely van a rakterben.

**Pay Cargo:** Ha valahol a békés megoldást választottuk (általában érdemes!), akkor ezzel az opcióval tudjuk átnyomtatni a kért rakományt a másik űrhajónak.

A ctrl-s és a ctrl-l hozza elő a save ill. a load menüt.

Az űrben rengeteg hajó röpdös rajtuk kívül. A nagyresztük kereskedő. Velük cserélgethetünk árut vagy vehetünk információt. Én fálrengetően érdekes dolgokat nem tudtam meg, de lehet próbálkozni! Megtámadni ezeket nem nagyon érdemes, mert általában konvojban mennek, néha még kísérő vadász is van velük, és bosszantóan jó a fegyverzetük. (Azért egy-egy magányos vándort



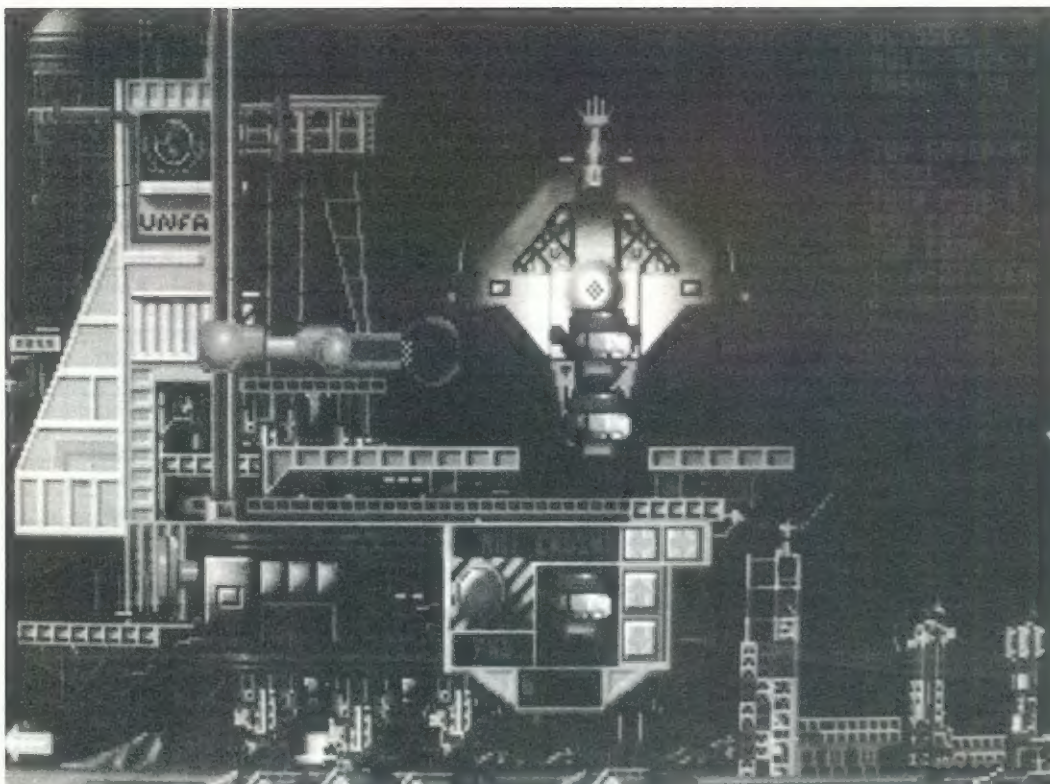


FOTO: PC

még lehet csipni! Ilyenkor a rakomány morzsáiból is szemezgethetünk.) Aztán ott vannak még a kalózok. Ezeket általában ki lehet irtani, csak a szájuk nagy. De ne engem szídjatok, ha valamelyikbe mégis beletörök a bicskátok!

Amit idáig írtam, az csak a bemelegítés volt. Az igazi játék akkor kezdődik, amikor találunk végre egy bolygót ahova le lehet teleportálni. Itt a játék átmeny egy másképző RPG-Adventure-be.

**Nézzük a képernyőt:** Középen van a játéktér. Felülnézetben látjuk az embereinket és általában minden egyebet. Másképzni vagy a nyilakkal lehet, vagy az egérrel kijelöljük, hogy merre akarunk menni, és akkor arra lép egyet az aktuális parancsnok. Csak lappal szomszédos mezőre lehet lépni, átlósan nem. (Sajnos...) A többi ember pedig, amennyire tudja, követi őt. Ez az irányítás egészen jól használható általában, de labirintus-szerű pályákon a hátul álló figura szeret eltévedni náha...

A képernyő négy sarkában látható a csapattagok arcképe. Ha valamelyikre ráklickelek, az lesz az aktuális parancsnok. Tehát őt irányítjuk közvetlenül, és a parancsok is rá vonatkoznak. Még egy klickre megnevezhetjük a tulajdonságait. A kép alatt egy vonal mutatja a fickó (vagy fickónő) életpontjait. Még lejjebb egy kis téglalap a pajzsának az állapotát. Szürke: nincs rajta pajzs, zöld, kék, sárga, piros: mennyire van szétlőve a pajzs. (Gyengébbek kedvéért: a piros a legrosszabb.)

A képernyő közepén jobb és bal oldalon vannak a parancsikonok. Négy-négy mindkét oldalon, de a jobb gombbal átválthatunk egy másik ikon-nyolcasra is.

#### Az egyes ikonok jelentése:

Üres kéz: Egy tárgy felvétele. Ehhez a tárgy MELLE kell állni,

mert a parancs kiadása után (és ez vonatkozik még néhány parancsra) meg kell adni a parancs irányát is. (Csak szomszédos mezőre vonatkozhat.) Az emberekkel lévő tárgyak száma limitálva van, de ez a szám elég magas ahhoz, hogy egy kisebb lőszer- és fegyverraktárt hurcoljunk magunkkal...

**Tárgyat tartó kéz:** Egy tárgy lerakása. A tárgyat a tárgylistából választhatjuk ki, és a tárgy arra a mezőre kerül, ahol épp áll a figura.

**Szem:** Nézelődés, vizsgálódás. Mindent meg lehet vizsgálni, mindenről kapunk pár szó információt. Még a padlóról és a falról is.

**Nagyító:** Ezzel lehet részletesebb információt kérni valamiről. De míg a szemmel bármiről kapunk valami adatot, itt csak a fontosabb dolgokról. Pl. ha egy képernyőt megvizsgálunk, akkor a szemmel azt kapjuk, hogy híreket mondanak, a nagyítóval pedig azt, hogy mik azok a hírek. Ugyancsak ezzel az ikonnal lehet üzemeltetni a nem tárgy jellegű cuccokat. Pl. egy kapcsolót a falon.

**Pisztoly:** Lövés. Az aktuális fickó lő az aktuális fegyverével. A bal gombbal lehet ráállni a célpontra/megkeresni a célpontot. Akárhova klickelek, egy kis célkeresztben láthatjuk, hogy milyen valószínűséggel találja el az a fickó azt a célt. Ha ez a szám nulla, akkor arra a célra, nincs ráadás, oda nem hajlandó löni.

Van egy igen szellemes újítás a harcban. Ha egy emberünk nem találja el a célt, akkor nem csak egy üzenetet kapunk, hogy „You missed!”, hanem a lövés ténylegesen egy-két mezővel arrébb csapódik be, és esetleg valamelyik másik saját emberünket találja el. Tehát, ha lehet, ne álljunk a potenciális célpontjaink közelébe!

**Kártyát tartó kéz:** Egy tárgy használata. Ki kell választani, hogy mit használunk és azt is, hogy merre. Ezzel a parancssal adhatunk át tárgyakat is az egyéb szereplőknek.

**Száj:** Ezzel lehet beszélgetni az egyes szereplőkkel.

**Pipa:** Itt csak a tárgylistát nézhetjük meg, és részletes információt kérhetünk egy-egy tárgyról. Ezt mindig érdemes megcsinálni, ha egy új tárgyat találunk, mert nagyon sok érdekes dolgot tudhatunk meg itt. Nemegyszer még arra is van utalás, hogy hol és hogyan kell majd azt a tárgyat használni. A fegyverekről és páncélokra pedig kiderülhet, hogy mi ellen jó, vagy mik a gyengéi. A páncélok és a fegyverek nem csak az erősségükben különböznek, mint a más RPG-kben, hanem jelentős típusbeli eltérések is vannak. Bizonyos páncélok jobban védenek bizonyos támadás ellen, pl. a kerámiapajzs a hőmáadások ellen ellenállóbb. Tehát nem árt csata közben cserélni a felszerelést, ha más fegyverrel támadnak ellenünk!

#### A másik nyolc ikon:

**Emberkék:** Bizonyos veszélyesebb helyeken jobb, ha minden embert mi irányítunk, mintha maguktól mozognának. Ha ezt az ikon aktiváljuk, akkor utána egy körig minden emberünket külön mozgathatjuk. (Ha egy emberrel nem akarunk lépni, akkor SPACE.) Ha több lépésen keresztül így akarunk mozogni, akkor minden kör elején újra meg kell nyomni. Ez az üzemmód van egyébként harc közben is.

**Várakozni tilos tábla:** A játék befejezése. Erre kétszer kell klickelni.

**Kétféle léptékű térkép:** Kétféle léptékű térkép. Ki gondolta volna? **Save, Load:** Nehéz kitalálni...

**Meztelen emberke:** A használni kívánt páncélt vagy fegyvert állíthatjuk be.

**Bolygó és űrhajó:** Visszateleportálás az űrhajóba. Ezt az ikon bárhol használhatjuk a bolygón, nem kell visszamenni oda, ahova leteleportáltunk.

Ha valamelyik emberünk lő egyet, vagy ránk lőnek, akkor harc üzemmód következik. Ez csak annyiban különbözik az eddigiektől, hogy minden emberünk külön lép. Egy új páncél felvétele, vagy egy új fegyver kézbevétele nem számít külön lépésnek. De nem lehet egy körben lépni és lőni is!

Ha van nálunk a fegyverhez való tár, akkor azt harc közben az embereink automatikusan használják, ha kiürül a fegyverük. Ha csak később szereztünk egy fegyverhez tárat, akkor a tárat az emberen kell használni, úgy, hogy az üres fegyver van a kezében. Hogy melyik tár melyik fegyverhez jó, azt ki kell próbálgatni. De jellemző a játék logikája, hogy más tár kell a lézerpuskához, mint a lézerpisztolyhoz...

Ha a lemészárolt ellenfelünk-nél volt valamilyen fegyver vagy tárgy, akkor azt természetesen felvehetjük.

A játéknak egyébként fantasztikus hangulata van. Minden „dungeon”-nak teljesen más a grafikája, rengeteg olyan dolog van mindenhol, aminek nincs más funkciója, csak az, hogy szebb legyen a háttér. (Monitorok, szelőlők, virágvázák a sarokban, rendetlenség az íróasztalon, stb., stb...)

A küldetések pedig kellemesen ötvözik az RPG és adventure elemekkel. Az SSI játékokra jellemző „megyek és gyilkolok” itt nagyon rossz stratégia. Rengeteg feladatot kell megcsinálni, ha tovább akarunk jutni valahol. Az intelligensebb létformákkal pedig általában jobb, ha nem kötözködünk, mert könnyen mi húzhatjuk a rövidebbet.

A játék térképe óriási. Több mint 100 csillag, átlagosan 6-7 bolygó mindegyik körül. A közelebből is megvizsgálható bolygók száma kb. 30-40. Javasolt tehát a sugallt útvonalon bejárni a galaxist, mert különben órákig bolyonghatunk, míg találunk valamit. Ha nyersanyagokra pályázunk, akkor pedig kövessük le a kereskedő-karavánokat, mert azok általában olyan csillagokhoz mennek, amelyek valamelyik bolygóján van kitermelhető ásvány.

A mellékelt térképen csak a csillagok vannak feltüntetve, de a játékban sokszor esik utalás egyes szektorokra. A szektorokat körkikelyekként kell elképzelni. A kör közepe a Sol, a szektorok pedig a cikely másik felének jelentősebb csillagairól vannak elnevezve.

Most pedig izelítésképp az első néhány pálya megoldása: (Teljes leírást adni a játékhoz legfeljebb egy mellékletben lehetne...)

A játék kezdetén rögtön az A-Centaurit ajánlják, mint első célpontot. Menjünk is el ide, kellemes bemelegítés lesz. A második bolygóra lehet lemenni.



Itt mindössze néhány robotot kell lemészárolni, cserébe egy halom fegyverért, páncélért és információért. A bal alsó szobában van egy android, aki ad egy „android tool”-t, amivel az elszórtan heverő android-fejekből is lecsapolhatjuk az információt. Közben mindenhol vizsgáljuk meg a monitorokat is. Most már lesz egy általános képünk arról, hogy mi folyik a galaxisban. Az egyik android még azt is elmondja, hogy az Algieba szektor a legbiztonságosabb...

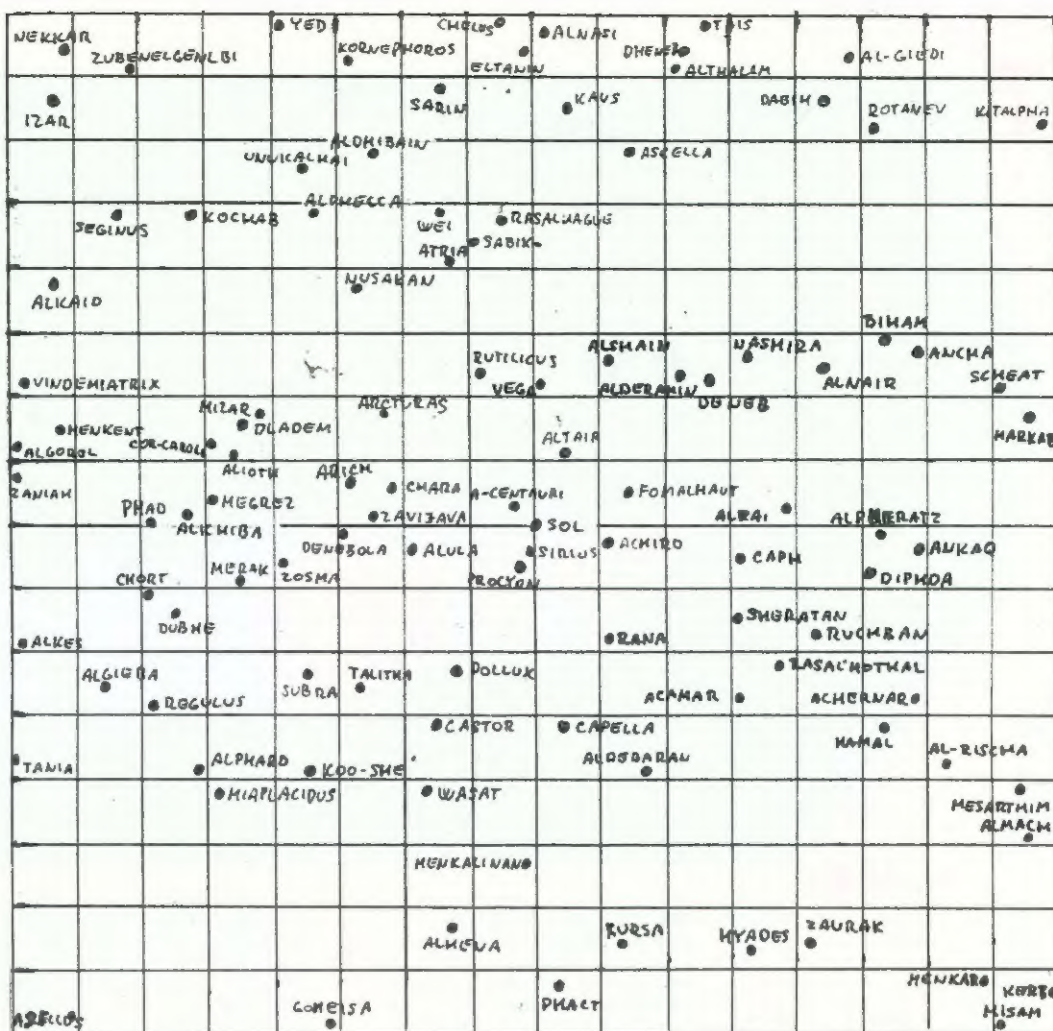
Az Algieba felé az első csillag az Alula. Ennek a negyedik bolygójára tudunk leteleportálni. Ez egy mezőgazdasági bolygó, ahol épp munkaerőt keresnek.

Keressük meg a főnököt. (Benne lesz a házban) és beszéljünk vele. Csak akkor alkalmaz, ha kiálljuk a próbát! A próba roppant bonyolult. Az első feladat: Hozzunk egy zsákkal a helyi gabonából. Lehet barangolni mindenfelé (mészárolni a helyi vadállatokat), zsákot sehol nem találunk... Az élesszemű játékos viszont észreveszi, hogy a ház egyik helyiségében az egyik virágtartó kicsit más mint a többi! Az élelmes játékos meg is vizsgálja a nagytálal, és már rohan is a zsákkal a főnökhöz a cukorért... Cukor nincs, csak egy újabb feladat: A szomszéd szobában van egy csomó cucc, de az egyik felesleges. Hozzuk oda neki! A szomszéd szobában egy csomó cool felszerelés van, fel lehet venni mindet, aztán oda kell adni a főnöknek a követ. Most már szabadon mászkálhatunk mindenfelé, de a térkép egy részére nem tudunk bemenni a villanypásztor-tól. Ha beszélgetünk a inunká-sokkal, megtudjuk a következőket: A drótot csak egy aratógép tudja átszakítani. Az aratógép rossz. Pótalkatrést a Denebola IV-ről lehet szerezni... (És persze még egy csomó egyéb információt, aminek legalább a fele hasznos is!)

A Denebola IV-en egy templom van. A templom körül pedig lávaférgek, amik atomkori fireball-okkal dobálóznak. Keressük meg a két piros gömböt (az egyik a jobb alsó sarokban van, a másik pedig a templom bal oldalánál egy beugróban), és tegyük őket a jobb oldali kijárat mellett álló két oszlopra. A kapu kinyílik, mi pedig a templom körbejárva egy rakás cuccot és egy pótalkatrést találunk. A papokkal beszélgetve közben megtudhatjuk a templom történetét és azt is, hogy miért kötözködnek velünk a templom körül ácsorgó alakok...

Vissza az Alulára. Miután beszereltük az alkatrészt a traktorba, egy kisebb terepútlazás és némi beszélgetés után lesz egy kulcsunk. Ezzel be tudunk menni a jobb oldal felől lévő ajtón, ahol is egy újabb feladatot kapunk. Most a változatosság kedvéért egy úrhajóhoz kell alkatrészt hoznunk a Cor-Caroli Prime-től. Nagyszerű! Minden vágyunk úgyis az volt, hogy csillagközi futárpósta hálózatot építsünk ki! Irány a Cor-Caroli.

Itt rögtön kipróbálhatjuk az orbitális trükköt, mert a legbelső boly-



góra kell leszállnunk. A pótalkatrést viszont csak akkor kapjuk meg, ha az igénylőlapot szignálja a laboratórium főnöke. (Ugy látszik a bürokrácia örök!) A főnök viszont eltűnt. Ahogy hamarosan mi is, miután bementünk a mikronikai laborba a bal felső sarokban szerzett kulccsal. Egy kisebb műszaki hiba folytán ugyanis egy nyákon találjuk magunkat, fejenként egy milliméteres magassággal... Ha innen ki akarunk jutni, ki kell cserélni a két fő áramkörü egység processzorát. Az egyik a jobb felső sarokban van, a másik balra közepén. Az áramkör labirintusában rajtunk és a labor munkatársain kívül még néhány mikron is rohangál. Ezeket irtsuk ki, de lehetőleg messziről, mert ha mellénk érnek robbannak és elég szélen sebeznek. Sajnos két helyen pont ezt kell kihasználni! A processzorokhoz úgy férhetünk hozzá, hogy a processzorházak déli fala mellett elkezdünk kötözködni a mikronokkal, és így a robbanásuk a falat is kirobbantja. (Előtte nem árt állást menteni.) Ha megvan a két proci, cseréljük ki őket, aztán a jobb alsó sarokban lévő porszemmel angolosan távozzunk! Itt fogjuk megtalálni a Centauri Device első darabját is. Ja! valahol a nyákon találkozhatunk a labor főnökével, aki szignálja a nyomtatványt, így most már mehetünk az alkatrésztér. (A jobb oldali kijárat mellett van egy kis szoba, oda ne menjünk be, mert a túlbuzgó portás riasztja az őrobo-tokat.

Az alkatrésszel vissza az Alulára, ott kapunk helyette egy üze-

netet, amit el kell vinni a DENE-BOLA IV-re. Ezt adjuk oda a templom főpapjának (rögtön a teleport-állomás előtt áll), aztán menjünk el a helyetteséhez (a templom délnyugati saroksobájában találjuk), és neki pedig adjuk oda azt a köcsögöt, amit még az első ittjártunkkor találtunk a kerítésen kívül. (Akkor még nem kellett neki...) Hálából kinyitja nekünk a kincseskamrát, ahol upgrade-elhetjük a Holdbázis technikai ismereteit! (Új úrhajó, új fegyverek, új hajtóművek.)

És így tovább még több mint 30 pályán keresztül... Ez tipikusan nem az a játék, amit néhány óra, néhány nap, vagy akár néhány hét alatt végig lehet játszani. Viszont van annyira változatos és érdekes, hogy nem unjuk meg...

Biztos vannak olyanok, akik szeretik az adventure játékokat, de egy kicsit unalmasnak tartják az RPG-ket. Ezt a játékot Nekik sem szabad kihagyniuk!

Egy ilyen típusú játék nem attól lesz jó, hogy félképernyős animált szörnyek vicсорognak a képünkbe, hanem attól, hogy rengeteg különböző feladatot és feladványt kapunk, beszélgethetünk és vizsgálódhatunk kedvünkre és nem kell félpercenként leírni az újratemelő szörnyeket... Az EP pedig pontosan ilyen!

Félre hát a karddal és a mágiával! Vár a galaxis!

\*

Ha a leírt részt végigjátssza valaki és visszamegy a Holdra, valószínűleg találkozni fog egy

védelemmel. Bázisunk parancsnoka valami kézikönyv x-edik oldalának első vagy utolsó szava után érdeklődik... A bēna crackerek úgy látszik nem jutottak el ideig... Következzen tehát az én saját buherálásom eredménye, a válaszok a lehetséges kérdésekre:

2	chronology	convention
3	consensus	act
5	an	for
6	mission	dissolved
7	what	specs
8	your	screen
9	the	return
10	to	moonbase
16	ship	while
17	they	speed
18	supplies	hand
19	device	available
20	pistol	available
21	to	available
22	assault	muzzle
23	kinetic	banks
24	ship	and
25	powerful	done
26	alien	difficulty
27	please	it
28	the	decisively
29	intelligence	cultures
30	range	each
31	sector	ipremi

PC		
GRAFIKA	90	
ZENE	82	
JÁTSZHATÓSÁG	96	
		<b>Összesen</b>
		<b>89</b>





„Ügynök a K9-es szektorból jelentkezik a Központnak. Jelentem, hogy a megfigyelésem alatt álló objektumba nagymennyiségű áru érkezett. Javaslom a készenléti egység bevetését. Vége.”

„Központ nyugtázza, kérését továbbítja. Vége. Központ BRAVO-7-nek: Irány a K9-es szektor, célok betáplálása a fedélzeti számítógépbe folyamatban. Feladat az ellenséges cél teljes elpusztítása. Vége”

„BRAVO-7 Központnak. Utasítást vettem, irányra állók. vége.”

Ez a bájos csevegés az éteren át megpecsételte az egyik legnagyobb hatalommal bíró kolumbiai kokainbáró sorát. Innentől kezdve szimpatikus ez a MICROPROSE szimulátor, mivel jómagam ruhellam a kábitószerkeket, és a velük kereskedő embereket is. Remélem T. Olvasóm, Te is inkább soraim rabja vagy, mint a drogé

Na szóval, ebben a játékban egy nekem igen tetsző feladatról van szó, mégpedig arról, hogy a medelinni kartell néhány nagykutájának a nótáját kell elhúzni. (Utána meg a csikot, ha sikerül.) Kábszer szállítmányokat, raktárakat és még jónéhány célt kell letakarítani öreg sárgolyónk felszínéről. Ebben segítenek az YF-22 típusú vadászgépeink és AH-64 Apache helikoptereink.

Mint új játékos, választhatunk 3 feladattípus közül. Az első egy egyszerű légi harc, ahol még nem kell stratégiáznunk, csak lőnünk

A második feladattípus egy behatárolt hadjárat. Itt egyetlenegy kokainbáró uralma ellen kell harcba indulnunk.

A harmadik pedig egy teljes hadjárat. Ekkor már négy gazember birodalmát kell megsemmisítenünk. Ez jóval bonyolultabb, és veszélyesebb feladat mint az előzőek

Ha a két utóbbit választjuk, akkor az eligazítóterem első részébe jutunk, ahol a szokásos dolgokat művelhetjük, melyek az alábbiak:

- A hangárajtónál kiválaszthatjuk a rendelkezésre álló gépek és személyzetek közül azt, amellyel szeretnénk a legjobban végre tudjuk



## Advanced Tactical Air Command

hajtani a feladatunkat. Itt tudjuk gépeinket is felfegyverezni.

- A fiókosszekrényből egy másik hadjáratot tolthatunk be

- A falitáblán gépeink repülési útvonalterveit tekinthetjük át

- Az ablak a küldetés indítása

- Az irattartóban vannak a szigorúan titkos utasítások a feladatra vonatkozóan. Ebben hadjáratunk előző küldetéseinek eredményét is áttekinthetjük.

- És végül a monitoron láthatjuk Kolumbia térképét. Gépeink számára itt tervezhetjük meg az útvonalat, amely művelet egyébként igen egyszerű. Először is kiválasztjuk azt a gépet, amely útvonaltervét el akarjuk készíteni. A térképen ráállunk arra a pontra, ahova repülni szeretnénk, és ott az alábbi lehetőségek közül választhatunk:

- DELETED - valamelyik részfeladatot törölni
- Fly to point - repülj erre a pontra
- Wait at point - ezen a ponton várakozzál
- Drop Supplies - felszerelés ledobása (AH-64)

- Rescue pilot - pilóta kimentése ellenséges területről (AH-64)

- Ground attack - földi célpontok elleni támadás

- Air attack - ellenséges gépek elfogása

- Wingman to...

- egy másik gép kíséretjeként

Mindegyik pontnál meg tudjuk adni a repülési magasságot, a támadásoknál pedig azt, hogy milyen fegyvert alkalmazzunk az adott cél ellen. Ez az AUTOPILOT módban érdekes, hisz nem tudunk egyszerre négy gépben csúcsúlni. Ezenkívül ha „Air attack” módban vagyunk, akkor megadhatjuk, hogy mekkora területen (km), mennyi ideig (óra, perc) járőrözünk.

Miután mindent megterveztünk, irány a BEGIN CAMPAIGN. Ekkor következik az eligazító második része. Itt az ablak már az aktuális géppel való repülés kezdetét. A nagytáblán a bevetésben résztvevő gépek és adataik láthatók. Itt tudunk átszállni egyik gépről a másikra. A program egyik nagy hibája szerencsém, hogy repülés közben nem tudunk közvetlenül

átnyergelni egy másikra, hanem az ESC lenyomásával vissza kell térnünk ebbe a menürendszerbe. A kijáratú ajtó a mai napi penzum végét jelzi.

A helikopteres repüléshez érdemes tudni még, hogy felszálláskor nem elég a tolóerőt a maximumra állítani, hanem a felemelkedés érdekében a forgószárnyak lapátjainak dőlésszögét is meg kell változtatni a numerikus padon lévő függőleges oszlopa ad tákékoztatást. A PGUP és HOME billentyűk - az én megfigyelésem szerint - a törzsnek a főrotor tengelye körüli elfordulásában segítenek, ami ugye jobb manőverezőképesseget biztosít azáltal, hogy a hátsó rotor lapájainak dőlésszögét változtatjuk. Azonban minél nagyobb sebességgel haladunk, annál kisebb mértékben engedi az automatika ezt a változtatást.

Meg kell még említenem a térképet, melyet felszállás után szintén az ESC billentyűvel tudjuk bekérni a menüből. Ugyanis a gépeken nincs időgyorsítás, hanem a térkép jobb oldalán található az időpanel. Itt tudjuk fokozatosan 16-szorosra gyorsítani a tájmot.

Ha minden igaz, akkor minden lényeges dolgot papírra vettem, nincs más hátra, minthogy jó vadászatot, kéz és lábtörést kívánjak.

Drebil



### Műszerfal azonos részei:

Bal alsó kis monitor:

1. - az útvonal következő fordulópontjának távolsága  
- a meghibásodás nagysága %-ban
2. - melyik fegyverből mennyi van még

Középső nagy monitor:

1. - taktikai térkép
2. - befogott cél képe

Jobb oldali kis radar:

támadást jelző radar  
piros négyzet = repülőgép v. helikopter  
fehér négyzet = rakéta

### Közös billentyűzet:

+/- - tolóerő

SHIFT+ - max tolóerő

F1 kabin SHIFT F1 - kilátás műszerfal nélkül

F2 hátulnézet SHIFT F4 - befogott cél

F3 oldalnézet

F6 bal alsó monitor funkcióváltó gombja

F7 radar/célkövető

F8 H. U. D. berendezés ki/be

1 CHAFFS

2 FLARES

7 autópilóta ki/be

SPACE fegyverzet kiválasztás

ENTER az aktuális fegyverzet kioldása

BSPACE fedélzeti gépágyú

TAB a következő betáplált célpont

INS az egér és a joystick érzékenysége 3 fokozatban

ALT-P szünet

ALT-B akcelerációs vakság ki/be

ALT-D földfelszín felbontása 3 fokozatban

ALT-H H. U. D. színe

ALT-V hang ki/be

M nézet balra

< jobbra

? előre

A A gép külsőnézet távolodik

Q közeledik

Z radar hatótávolságának növelése

X csökkentése

### AH-64 Apache műszerfala:

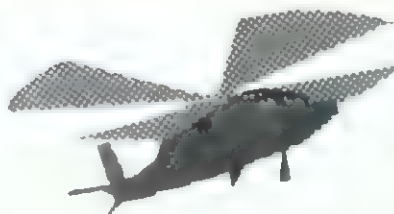
R oszlopmutató: a rotor forgási

F oszlopmutató: az üzemanyag mennyisége

1 és 2 oszlopmutató: a két hajtómű teljesítménye

### Állapotjelzők:

RTR -



ENG - hajtómű meghibásodás

AVN -

TRT -

FUEL - alacsony üzemanyagszint

STR -

### BILLENTYŰZET AH-64 Apache

PGUP - forgószárny állásszögének növelése

PGDN - forgószárny állásszögének csökkentése

HOME - hátsó rotorlapát állásszögének állítása

END - hátsó rotorlapát állásszögének állítása

### YF-22 műszerfala:

Bal felső műszer - tolóerő %-ban

### Állapotjelzők:

FLAPS - fékszárny

UCART - futómű

ABRAKES - féktörzslapok

WBRAKES - kerékfékek

### BILLENTYŰZET YF-22

F9 - fékszárny (FLAPS) vissza

F10 - fékszárny ki szakaszosan 51°-ig

6 - kerék ki/be

9 - féklap ki/be

O - kerékfék ki/be

ALT-E - katapult

ALT-B - akcelerációs vakság ki/be

> - nézet hátra

PC			Összesen <b>98</b>
GRAFIKA	100		
ZENE	83		
JÁTSZMAYÓSÁG	100		

## AZ ÉV MAGYAR JÁTÉKA

Az 576Kbyte pályázatot hirdet az 1992-es év magyar játéka címért a következő kategóriákban:

• KALAND • LOGIKAI • ÜGYESSÉGI •  
• AKCIÓ •

Várjuk azok jelentkezését, akik saját fejlesztésű kész programmal, vagy demoval rendelkeznek.

Az értékelés előfeltétele és elsődleges szempontja az egyéni ötlet és kivitelezés.

Minden pályázó nyer, hiszen valamennyi színvonalas játékot bemutatjuk az újság hasábjain, az igazán profik külföldi értékesítését pedig az 576Kbyte menedzseli.

Küldjétek el pályamunkáitokat (kész játék, demo, slide-show) az újság címére, Zolee nevére.

Kérdéseitekkel kapcsolatban is ő áll rendelkezésre.



# PERFECT

**A** nem éppen szemet gyönyörködtető címképernyő megcsodálása után rögtön egy terjedelmes menü jelentkezik be, itt tudjuk az irányítást beállítani (Change hardware config.), egy kimentett játékállást visszatölteni (Reload saved game), az eddigi csaták eredményeit megnézni (Study Battle record), új játékot kezdeni (New game), sőt, még barátunk ellen is játszhatunk modemen keresztül (Play by modem). A Help opcióval kérhetünk egy részletes leírást a játékról német nyelven, a Quittal pedig kiléphetünk a játékból. Új játékot kezdve tegyük be a 2. lemezt majd válasszuk ki a nekünk szimpatikus küldetést (kezdőknek az első kettőt ajánlom, Alameintől lefelé pedig csak a profik próbálkozzanak). Még mielőtt ki-ki belevetné magát a játékba, érdemes megnézni a játéktér térképét (Show map) és a küldetés leírását (Long Description).

A küldetés leírásánál a következő lényeges dolgokat érdemes megnézni: spieldauer: játékidő, azaz megmutatja, hogy hány fordulóig tart a játék (minden küldetésnek van egy rövid ill. hosszú változata).

Einstand: itt láthatjuk, hogy a játék kezdetén hány pont áll a támadó (angreifer) és a védekező (verteidiger) fél rendelkezésére hadserege felállításához.

Aufstellung: itt nézhetjük meg, hogy az első fordulóban a két fél a játéktér melyik részére helyezheti el egységeit, ill. mennyi győzelmi pontot érő területtel rendelkeznek.

Verstarkungen: a különböző erősítések beérkezésének időpontját és nagyságát nézhetjük meg.

Wetter: időjárás, lehet pl. köd (csökkenti a látótávolságot), eső (az egységek lassabban mozognak), éjszaka (akár a köd).

Neutrale: a semleges területek listája, egyébként ezek elfoglalásáért büntetőpontokat kapunk, amiken ellenfelünk egységeket vehet.

Nos, ezek lettek volna a küldetések legfontosabb jellemzői. A küldetés kiválasztásánál még lényeges lehet a Scenario Rules opció, itt tudjuk ugyanis a játék szabályait beállítani. Az alábbi dolgokat tudjuk beállítani:

Std. Game: rövid játékidő.

Long Game: hosszú játékidő.

Full Kill: az egység egy találatától rögtön megsemmisül.

Partial Kill: egy találatnál csak megsérül az egység.

Always hit: minden lövés talál.

Random hit: a találat valószínűsége nagyban függ az egység fajtájától, az időjárástól, a látótávolságtól és a terepviszonyoktól.

Full view: a játéktéren lévő összes egység látható.

Limit to LOS: csak azokat az ellenséges egységeket látjuk, amelyek valamelyik saját csapatunk látótávolságában vannak.

Delays: a játék gyorsaságát szabályozhatjuk.

Handicap: a játék elején az egységek



## KITŰNŐ

### STRATÉGIAI PROGRAM

**Aki játszott már Ubisoft játékokkal az tudhatja, hogy a cég eddig elsősorban kalandprogramokban utazott, így némi gyanakvással láttam hozzá legújabb termékük, a Perfect General teszteléséhez. Rövid idő múlva azonban gyanakvásom elpárolgott, mivel a program fantasztikusan jónak bizonyult.**

**Nyugodtan állíthatom: a Perfect General a saját kategóriájában verhetetlen, még a nagy elődöt, a Battle Isle-t is maga mögé utasítja.**



# GENERAL

vásárlására rendelkezésre álló pontokat csökkenthetjük.

Ha mindent beállítottunk, a Use opcióval tudunk a menüből kilépni. Ezután nem maradt más hátra, mint hogy a Play this scenario ponttal beállítsuk, hogy a számítógép vagy egy másik játékos ellen akarunk játszani, majd a nehézségi fokozatot beállítva bele is vethetjük magunkat a játékba.

## A hadsereg felépítése

Szerintem a játék egyik legeredetibb ötlete, hogy a legtöbb stratégiai programmal ellentétben itt mi állíthatjuk össze hadseregünket, így teljes mértékben a saját elképzeléseinket valósíthatjuk meg. Egységeket csak a játék elején ill. az erősítések beérkezésekor vásárolhatunk. A rendelkezésünkre álló pontokat az uebrig felirat alatt láthatjuk, a vergeben alatt pedig a már elköltött pontok vannak. A Prs. alatt az egység árát, az Im Besitz alatt pedig a már megvett csapatok számát láthatjuk. A következő egységek közül választhatunk:

Panzerwagen: rendkívül gyors, de ugyanakkor nagyon gyenge harckocsi. Tüzérség vontatására, felderítésre, városok megszállására alkalmas.

Spaehpanzer: akár a Panzerwagen, csak lassabb.

Jagdpanzer: a kedvenc páncélosom, viszonylag gyors és elég erős, valamint nem is túl drága.

Kampfpanzer: a legerősebb páncélos, sajnos elég lassú és nagyon drága.

Bewegliche Artill: gépesített tüzérség. Nagy előnye, hogy mozgékony és a kiválasztott terepet rögtön tűz alá veszi, a tüzereje elég jó, de sajnos elég sokba kerül.

Infanterie: gyalogság, ez a leggyengébb egység, csak városok megszállására és védekezésre használható.

Pioniere: utászegység, akár a gyalogság, csak el tudja távolítani az útból és aknamezőket is tud építeni.

Raketenwerfer: rakétavető. Tüzereje közepes, de nagyon lassú, csak védekezésre használható.

Leichte Artill: könnyű tüzérség. A tüzereje jó, gyújtógránátokat is kilőhet és nem is túl drága, de sajnos nem tud mozogni.

Schwere Artill: nehéztüzérség, akár a könnyűtüzérség, csak a tüzereje sokkal nagyobb és jóval drágább.

Mine: aknamező. Fontos csomópontokat lehet vele nagyon jól lezárni, a rátevedő egységek azonnal megsemmisülnek.

Az egységek megvásárlása után (DONE) már csak el kell helyezni őket a térképen. A pirossal határolt területre a támadó, a kékkel határoltra pedig a védő rakhatja le egységeit.

## Irányítás

A képernyő legnagyobb részét a térkép egy kinagyított része foglalja el, itt tudunk az egységeinknek parancsot kiadni. A jobb



alsó sarokban lévő két ablaknak csak harc közben van jelentősége, itt láthatjuk ugyanis a 2 egymásra tüzelő egység fajtáját és esélyét a találatra. Efölött látható négy ikon, ezek rendeltetése:

F: tüzelés, csak akkor használhatjuk, ha az ikon zölden villog. Valamely közelünkben elhaladó ellenséges egységre tüzelhetünk, ha csapatunk még nem harcolt senkivel se a fordulóban.

I: az aktuális egységnek már nem adunk parancsot a körben.

N: az egységnek csak a kör végén adunk parancsot.

R: taktikai térkép

A négy ikon fölött lévő zászlónál láthatjuk, hogy éppen melyik körben ill. fordulóban járunk. A jobb felső sarokban az egész térképet látjuk kicsinyítve, a fehér keret az éppen kinagyított térképrészlet helyét jelzi. A legfelül lévő 3 kis ikon szintén az aktuális kört jelzi. A jobb gombbal a következő opciókat hívhatjuk le:

Display Control: a legkülönbözőbb lényegtelenül lényegtelenebb apróságokat kapcsolgathatjuk ki-be, ezekről nem is írok részletesebben, mivel rendeltetésüket könnyen ki lehet tapasztalni.

Game Control: itt tudjuk a játékot kimenteni (Save), a hangot ki-be kapcsolni (Sound on/off), a játékból kilépni (Quit game), a játék pillanatnyi állását megnézni (Current score) és a játék szabályait átállítani.

Ignore Unit: akár az I ikon.

Next unit: akár az N ikon.

Select Unit: őráratkozó egység aktivizálása.

Sentry duty: őráratkozás. Az őráratkozó egység nem tud mozogni, csak akkor érdemes használni, ha az egységgel egy várost akarunk megszállva tartani.

Load Transported Unit: egy páncélossal tudunk egy azonos mezőn álló tüzér vagy gyalogos egységet szállítani.

Unload Transported Unit: szállított egység kirakodása a páncélosból.

Build Mine: aknamező építése, csak utászegységnél lehetséges.

Disarm Mine Field: aknamező hatástalanítása. Csak akkor lehetséges, ha az egység pont az aknamezőn áll és a fordulóban még nem mozgott.

Phase complete: ugrás a következő körre.

## Körök

A játék minden fordulója 3 körből áll, ezek sorrendben.

1. Stellung: egységek vásárlása, már volt róla szó.

2. Mob. Art.: ebben a körben tudjuk a gepesített tüzérségünk célpontjait beállítani.

3. Tüzérségi tűz.

4. Stat. Art., akár a 2. kör, csak itt a nehéz és könnyűtüzérségünk célpontjait adhatjuk meg. Még ki lehet választani, hogy a tüzérség normál (Non-Barrage) vagy gyújtólövedéket használjon (Barrage). A gyújtólövedék egy 2 egység átmérőjű körben tarol, s a későbbiekben erre tévedő egységek is komolyan megsérülhetnek a repeszektől. Sajnos a kiválasztott célpontot csak a következő fordulóban veszi tűz alá

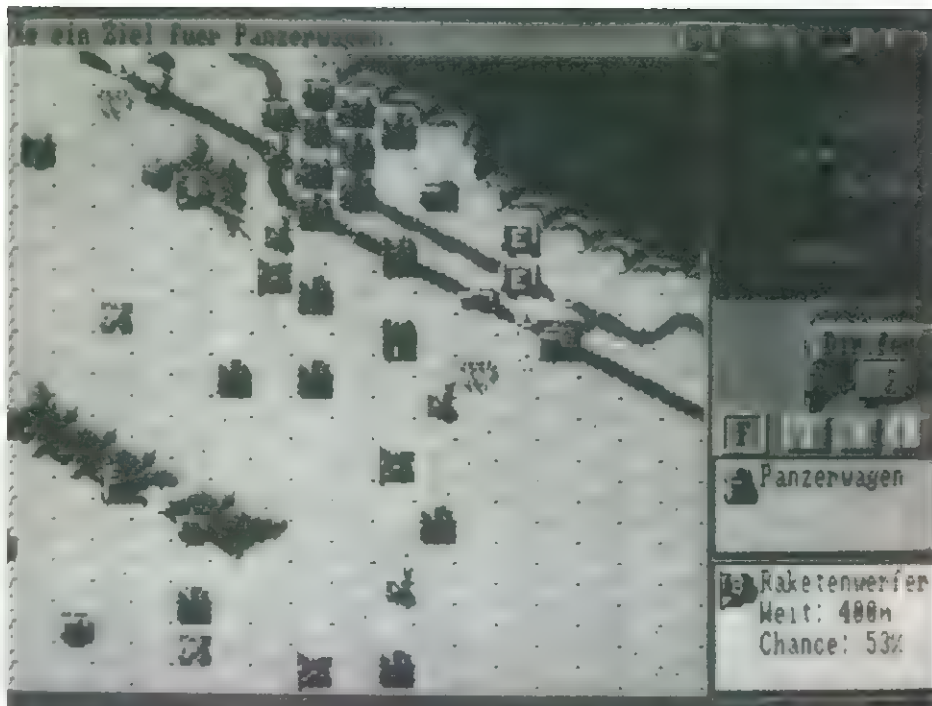


FOTO: AMIGA

az egység, úgyhogy csak a lassan mozgó csapatok ill. fix célpontok ellen vethető be igazán eredményesen a könnyű és nehéz-tüzérség.

5. Dir. Feuer: a nem tüzér egységekkel tudunk támadni ebben a körben. A jobb alsó sarokban láthatjuk az éppen aktuális célpont (fehér keret jelzi a képernyőn) fajtáját, távolságát (Weit) és a találat valószínűségét (Chance). Egy fordulóban egy egységgel csak egyszer tudunk támadni.

6. Bewegung: mozgás-kör, a jobb alsó sarokban láthatjuk mozgáspontjainkat (Treibst.), a kiválasztott célterep távolságát (Weit) és magasságát (Höhe). Egy egységnyi mozgás úton 0.5, sík területen és sivatagi úton 1., sivatagban 2, hegységre fel és erdőben 3 mozgáspontba kerül.

7. Dir. Feur: akár az 5. kör.

8. Punkte: a játék jelenlegi állását nézhetjük meg

## Stratégiai térkép

Ezen a térképen láthatjuk a legátfogóbb információkat a harcok állásáról, itt tudjuk stratégiánkat a legegyszerűbben megtervezni. A térkép jelölései egyértelműek, ezekre nem is térek ki külön. A jobb gombbal egy terjedelmes menüt hívhatunk le, ahol az alábbi opciókat kapcsolhatjuk ki-be:

Units Display: az egységek kijelzése.

Victory Points: a városok elfoglalásáért járó pontok. Csak akkor kapjuk meg a győzelmi pontokat, ha a városban állandóan állomásozik legalább egy egységünk.

Reinforcement Area: az utánpótlási vonalak (csak ide rakhatjuk le a játék közben vásárolt egységeket)

Neutral Countries: a semleges országok ill. városok.

Map Labels: földrajzi nevek.

Exit: kilépés.

## Értékelés

A megadott játékidő letelte után egy rövid statisztikát kapunk eddigi tevékenységünkről. A végső értékelést csak azután kapjuk meg, miután a támadó és a védő szerepében is lejátszottunk egy játékot. A score alatt láthatjuk a támadó és védő szerepében elért pontszámot, az auswertung alatt pedig az összesített pontszám alapján megállapított rangunkat (az Oberst és Brigadegeneral besorolás már nagyon jó eredménynek számít). A Verluste jelzi a veszteségünket, a Traffer a találati %-unkat, az Artill. Eff. mutatja a tüzérségünk hatékonyságát, a Sonst. Schaden pedig az egyéb minket ért veszteségeket.

Az értékelésben nem akarok áradozni a játékról (ezt már megtettem a bevezetőben), inkább annak néhány hibáját emelném ki. Szerintem az a játék legnagyobb hiányossága, hogy a szerzők nem fordítottak elég figyelmet a program grafikai kivitelezésére. Az irányítás néhol körülményes, a túlzott élethűség sajnos a játszhatóság rovására ment. Azzal szintén nem tudtam megbárátkozni, hogy a programból teljesen kimaradt a légierő, ez azért egy ilyen jellegű stratégiai játéknál elég komoly baki. Mind-ezen hibák ellenére azonban fenntartom a bevezetőben leírtakat, azaz jelenleg a Perfect General a legjobb stratégiai program Amigára.

PC

AMIGA

GRAFIKA

63

ZENE

50

JÁTSZHATÓSÁG

80

Összesen

72



# STALINGRAD

**É**rdekes módon amigára eddig nem sok II. világháborúval foglalkozó stratégiai program jelent meg (pedig témában nincs hiány), s még a kevés meglevő játék színvonala is, finoman szólva, hogy némi kívánnivalót maga után. Ezt az űrt tölti be némileg a Stalingrad, s habár a grafika és a hang most is gyengére sikerült, a jó játszhatóság és a remek téma miatt bizonyára sok stratégának fog kellemes perceket szerezni.

A főmenüben kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalról játszuk a játékot, a scenariót, a jump move-val növelhetjük a mozgás kör gyorsaságát, a sounddal pedig a hangot kapcsolhatjuk ki-be. A játék fordulókából áll, egy forduló pedig mozgás, támadó és utánpótlás körből.

## MOZGÁS KÖR (movement phase)

Ebben a körben tudjuk egységeinket mozgatni. A térképen az aktuális egység célpontját (vagyis ahová igyekszik eljutni) egy kis fehér kereszt jelöli, ezt elérve vagy egy ellenséges illetve saját csapatba ütközve leáll. A képernyő jobb felső sarkában láthatjuk a dátumot, ezt nem árt figyelemmel kísérni, mivel a játék csak egy meghatározott ideig tart. A dátum alatt a következő ikonok vannak balról jobbra és fentről lefelé.

1. Kilépés a programból.
2. Játék feladása.
3. Információk a játék jelenlegi állásáról, meg van adva a veszteség %-ban, a két oldalon még meglevő egységek száma és fajtája, valamint a fontos objektumok értéke és azoknak jelenlegi gazdája
4. Játékállás betöltése.
5. Játékállás ki mentése.
6. Vissza a főmenübe.
7. Ugrás a következő egységre.

1942 tele, az egykori Szovjetunió. A német Wehrmacht csak néhány hónapja indította meg támadását és máris sikerült elfoglalnia egész Ukrajnát, a Baltikumot és Oroszország jelentős részét. A német páncélos ékek minden ellenállást elsöpörve egészen Moszkváig jutottak, elfoglalták a Krim-félszigetet és körbezárták Leningrádot. Mindenki úgy vélte, még néhány hónap (vagy csak hét) és az orosz hadsereg kénytelen lesz letenni a fegyvert. Egyvalamivel azonban senki sem számolt: az orosz téllal. Ebben az iszonyatos hidegben indított a vörös hadsereg támadást a Sztálingrádot védő 6. német hadsereg ellen, amely többhónapi öldöklő küzdelem után, a fagytól és a hatalmas túlerőtől megtizedelve kapitulált. Ez volt a II. világháború sorsdöntő csatája, amely az oroszok számára a győzelem, a németek számára pedig a vég kezdetét jelentette. Ezt az ütközetet dolgozza fel a C.C.S. legújabb játéka, a STALINGRAD.

8. Mozgás kör befejezése.

9. A kis fehér keresztet mozgatja az éppen aktuális egységre. Az ikonok alatt lévő nyilakkal tudjuk a képernyőt scrollozni, ez alatt pedig az egység tulajdonságait láthatjuk. Az ATT a támadóerő, a DEF pedig a védekezőerő nagyságát mutatja, az MV jelzi az egység mozgáspontjait, a STR alatt láthatjuk a létszámot %-ban, az ez alatti piros csík pedig a STR grafikus ábrázolása.

## TÁMADÁS KÖR (combat phase)

Ekkor zajlik le az egységek között a harc. Ezt a kört köz-

vetlenül sajnos nem tudjuk irányítani, az egységeink ugyanis automatikusan minden szomszédos ellenséges egységet megtámadnak. A harcban igen sok függ az egység fajtájától, pl. egy páncélos hatékonyabban támad, mint mondjuk egy gyalogos.

## UTÁNPÓTLÁS KÖR (reinforcement phase)

Ebben a körben kapunk új egységeket. Sajnos az erősítés általában a fronttól távolra érkezik, így beletelik néhány fordulóba, mire harcba tudjuk őket állítani.

## TIPPEK

A játék legfontosabb alapszabálya: mindig törekedjünk az ellenséges egységek bekerítésére. Ne hagyjunk a megfutamtott ellenségnek időt arra, hogy új frontvonalat hozzon létre, mindig maradjunk a nyomában és a lemaradó egységeit semmisítsük meg. Az ellenséges védelmi vonalat legkönnyebben a szárnyak felgöngyölítésével számolhatjuk fel. A német egységek mindig jóval kevesebben vannak, mint az oroszok, de ezek minősége mindig kiváló, így a tapasztalt stratégák hamar ledolgozhatják hátrányukat.

Német részről játszva a játékot mindig figyelniünk kell arra is, hogy kellő tempóban nyomuljunk K-re, különben a játék befejezéséig nem sikerül kellő mennyiségű ellenséges objektumot elfoglalnunk, s így elveszítjük a csatát, bármilyen jól állunk is egyébként.

## ÉRTÉKELES

A játék akkor ér véget, ha az egyik fél teljes hadserege megsemmisült illetve a rendelkezésünkre álló idő lejárt. Ekkor megnézhetjük a két fél veszteségeit %-ban és az elfoglalt illetve megtartott objektumokért járó győzelmi pontokat. Az nyer, aki a teljes ellenséges hadsereget megsemmisítette vagy több győzelmi pontot szerzett, mint ellenfele.

Mint már a bevezetőben utaltam rá, a program egyike a legjobb II. világháborúval foglalkozó stratégiai játékoknak, de ennek ellenére nem egy Battle Isle. Az alkotók teljesen érthetetlen módon kihagyták a légierőt és a 3 scenario pedig iszonyúan kevés. Mindent összevetve: a játék elég jó, de csak a vérbeli stratégáknak ajánlom.

T. J.





# FASCINATION

Amikor először elindítottam a Fascinationt, kíváncsiak voltak: egy francia/spanyol nyelvű intro után egy olasz védelem, majd a játék német szövegei mellett angol tárgynevekkel találkozhatunk. Sajnos a játékban a szöveges része mindig német, csak a tárgyak neveit írja ki angolul a gép, ha a setup-ban a C billentyűt ütjük le. Szerencsére a program képes rendkívül kifejezőnek, így a német nyelv ismerete nélkül is végig lehet játszani. Egyszóval néhány perc után kiderült, hogy egy rendkívül izgalmas és szép kalandjátékkal van dolgunk.

## IZGALMAS KALANDJÁTÉK

megnyomásakor előtűnik tárgyaik listája, amelyek közül válogathatunk, ha valaki billentyűzetről akarja leírni, az esc-vel teheti meg. F1-gyel lehet menteni, kilépni. Az éppen vizsgált tárgy képét nagyítottan látjuk egy ablakban, amit a bal felső sarkában lévő X-szel lezárhatunk, a jobb oldali elcsúsztatott négyzetekkel mozgathatunk. Amikor a kéz helyett egy mozgó nyíl válik láthatóvá, az azt jelzi, hogy arra távozhatunk az aktuális színhelyről. A játékban egy szexi kémnőt irányítunk (Doralist), s minden helyszínen különböző - rendkívül ötletes és izgalmas - feladatokat kell megoldani. A feladatokat tökéletesen eltalálták, egyik sem erőltetett, némi logikával és egy kis fejtevéssel mindegyik megoldható.

A fantasztikus hangulatu játék a Pelican Hotel egyik szobájában kezdődik. Az agyon a már ismerős aktatáska hever, csak ki kellene nyitni, clickelünk rá, majd forgassuk el a számára a AARGH pozícióban. A tasza tartalma egy gyanútlan elektromos fogkefe és néhány ruhadarab. Nyissuk ki a fiókot, s helyezzük a konnektorba a fogkefét és az átalakítót. Most már üzembe tudjuk helyezni a fogkefét, tegyük meg. Állítsuk a kapcsolót 220 V-ra, majd kapcsoljuk be: csodák csodája, egy kis rekesz nyílik ki rajta, s benne egy ampulla. Húzzuk ki a konnektortól a fogkefét és az átalakítót, s helyezzük üzembe a hűtőt. Nyissuk ki az ajtaját, s rakjuk a mélyhűtőbe az ampullát, s zárjuk vissza. Ússuk fel a telefonkönyvet, amiben Doralise a Quantum laboratórium számát keresi meg (valoszinű nekik dolgozhatunk). Hívjuk fel a számot a szobai telefonnal, de sajnos ez nem annak a száma akivel beszélünk kene. Menjünk le a hallba, vegyük fel az asztalról az újságot, emeljük fel a szexujságot, olvassunk bele az alatta fekvő telefonkönyvbe, ebben már a számunkra szükséges szám található, jegyezzük fel. Mielőtt felmennénk szobánkba, szedjük ki a hamutartóból a telefonermét, s szedjük fel az asztalról a kulcskancát. Adjuk át a kulcskarikát a recepciósnak, aki egy oltozókulcsot nyújt át nekünk. Térjünk vissza szobánkba, s hívjuk fel az iment talált számot: a laboratóriumból egy belépési kódot közölnek velünk - jegyezzük fel -, valamint leírnak minket a Hotel medencejéhez. Itt valami német szöveges után visszakapjuk az irányítást, clickelünk Prisca kisasszonyra (még több szöveg), aki végül egy elemilampát ad nekünk. Rakjuk a fejére a mellette logo kalapot (?), majd Sharontól rendelünk egy kávét, s vegyünk el egy kockacukrot, majd igyunk meg a kávét. Menjünk be az oltozóba, s nyissuk ki a szekrényt a kulccsal, s vegyük ki belőle a rossz walkmant. A telefonérmével csavarjuk ki az elemtartót, s szedjük ki belőle az elemet (jó lesz a lámpába). Ha vevetünk mindennel lepjünk ki az utcára, majd setaljunk be a laboratórium portájára - most vesszük hasznát a kódnak -, ahonnan vegyük le a szögre akasztott kulcsot. Amikor oda nyulunk egy kutyus akadékoskodik, adjuk neki oda a cukrot, s amíg csamcsog rajta szedjük fel a kulcsot. Irány a laboratórium parkolója. Nyissuk ki az iment szerzett kulcs segítségével a raktár ajtaját, majd kapcsoljuk be a lámpát. Keressük meg a lámpa fényével az oltozószekrény zárját, s zárjuk be a szekrényt. Az ajtó másik oldalán egy kabát van felakasztva, zsebében egy autokulcsra lelünk. A parkoló autót nyissuk ki a kulccsal, majd beszélünk a mellette álló reszhez (?), s ezután szálljunk be. A két ülés közt egy mágneskartyára lelünk, amit rakjunk el. Irány ismét az utca, és a telefonfülke. Az érme segítségével hívjuk fel a laboratóriumot, ahonnan egy háromjegyű kódot közöl valaki velünk. Térjünk vissza a parkolóba, majd helyezzük üzembe a kódelolvasót a mágneskártya segítségével, s adjuk be az iment hallott kódot. Rövid liftezés után a legfelső emeleten találjuk magunkat egy hulla társaságban. Nyissuk szét a zakóját, s vegyük ki belőle a zsebkendőjét, amit Doralise lerak az asztalra. Hajtsuk ki a zsebkendőt, s egy mikrokazettára lelünk. Keressük meg a könyvespolcon a nagy könyv oldalán lévő 'Feder'-t, nyomjuk meg. Egy titkos rekesz nyílik meg, ami mögött egy zsinór található. Ezt meghuzva előkerül egy diktáfon, amit Doralise szintén az asztalra rak. Kapcsoljuk be a lámpát (a nősöbör mellen), s rakjuk a diktáfonba a kazettát. A napelemes készülék megszólal, s közli velünk egy divataruból című. A következő helyszín a bolt. Vegyük fel a pultról az újságot, majd menjünk be a második próbaföldbe. Nyissuk ki a dobozt, vegyük ki belőle a cipőt (erdemes tükörbe nézni). Setaljunk át a harmadik földbe, ahonnan kinyithatjuk a privát ajtót. Mielőtt belepennék, vegyük le az ajtó tetejére helyezett kis csengőt! A raktárban találjuk magunkat, néhány doboz és poszter társaságban. Gongyoltsuk fel a fali posztereket, s vegyük fel a kis kulcsot az egyik alól. Szedjük le a felső ladaról a matricát, majd tologassuk a polcon lévő ladakat addig, amíg elő nem tünik egy szel

Az intro képeiből a következők: ha moztam ki egy férfire biznak egy tás-kát, amit át kéne - talan - nekünk adni. Az irodaház előtt várakozik, nem is sejtve, a szem-közt ház tetejéről egy bérnyikos éppen része-gezi fegyverét. Szerencs-ére egy járókelő figyel-meztetli és sikerül idejében elfutnia. Ezután következik egy védelem, ami eltalálásra kb 30% az esély. A játék irányítása egérrel a legkellémesebb, a bal gombbal tudunk valamit megvizsgálni, felvenni. A jobb gomb megnyomásakor előtűnik tárgyaik listája, amelyek közül válogathatunk, ha valaki billentyűzetről akarja leírni, az esc-vel teheti meg. F1-gyel lehet menteni, kilépni. Az éppen vizsgált tárgy képét nagyítottan látjuk egy ablakban, amit a bal felső sarkában lévő X-szel lezárhatunk, a jobb oldali elcsúsztatott négyzetekkel mozgathatunk. Amikor a kéz helyett egy mozgó nyíl válik láthatóvá, az azt jelzi, hogy arra távozhatunk az aktuális színhelyről. A játékban egy szexi kémnőt irányítunk (Doralist), s minden helyszínen különböző - rendkívül ötletes és izgalmas - feladatokat kell megoldani. A feladatokat tökéletesen eltalálták, egyik sem erőltetett, némi logikával és egy kis fejtevéssel mindegyik megoldható.

Nyissuk ki a lakatját a kulccsal, majd ússuk félre a cipő segítségével a zárórdat. Nyissuk ki a matrica segítségével a beragadt szelajtót, majd írjuk be kódnak: DOC (minden betűbeütés előtt forgassuk el a kis fekete pöcköt!). A kinyitlt titkos ajtó mögött egy laboratóriumot találunk. Vizsgáljuk meg a felakasztott orvosi köpeny zsebet kétszer. Először egy orvosi gezmaszkhöz jutunk, majd egy kulcsához. A kulccsal nyissuk ki a szekrényt, s vegyük ki belőle a Lou Dale féle fotokat. Vizsgalodjunk tovább a szekrényben, s keressük meg az üveget. Törjük szét a cipő segítségével, és ismét a mi birtokunkban vannak az ampullák. Vizsgáljuk meg az asztalkán lévő orvosi műszereket, s vegyük el a szikét. Pörgessük vissza az üzenetörzst, s hallgassuk meg. Tekerjük ismét vissza, s töröljük le a kazetta tartalmát. Lépünk ki az utcára, s térjünk vissza a Pelican Hotelba. A recepcios közli velünk, hogy egy úr vár a szobánkban. Mielőtt felmennénk, vegyük fel az újságot, s lapozzunk bele a szexujságba, keressük meg a leszakadt sarkot, ahol Dale telefonszámának első fele olvasható. Jegyezzük fel, majd irány a szoba. Lakhelyünk teljesen fel van tűrva, minden kiforgatva, s az agyon egy - vélhetőleg - halott Vegyük fel az asztalon lévő desszertet, s a szőnyegről a belepőjegyet a Red-Blue clubba. Clickelünk egyet a korsóra (?), s irány a földszint. Egy toloszékes úr vár minket, az őleben egy cicussal, akin rögtön kipróbálhatjuk a csoki hatását... Beszélünk az emberhez, s kérdésre válaszolunk a következő sorrendben: 1, 2, 1, 2, 1. Miután elment, vegyük fel a földről a papírgalacsiat, amit Dale telefonszámának második fele olvasható, térjünk vissza szobánkban, s hívjuk fel Dale irodáját. A rövid beszélgetésből kiderül, hova kell menni, azaz Miami a következő helyszín. Miamban a stúdió előtt vizsgáljuk meg a kocsit, s szedjük le a 10%-t a szélvédőről. Vegyük szemügyre a hátsó ajtót, s dugjuk az ajtó alatti nyílásba a fotót, majd piszkálunk a kulcslyukba a szikével. Második próbálkozásra a kulcs ráesik a fotókra, s mi ki tudjuk húzni. Mielőtt bemennénk, vegyük ki a szemetesből az újságot. A konyhaban találjuk magunkat. Nyissuk ki a harmadik, alsó szekrényt, s tegyük ki az asztalra a lavort. Vegyük fel a maszkot, majd nyissuk ki a csapot. A második alsó szekrény mögötti lévő rongyot vegyük kézbe, majd nedvesítsük be. A rongy mögötti szert szórjuk a lavorbá. Most nyissuk ki a felső sorban a harmadik szekrényt, s az itt található vegyszert is hintsuk a lavorbá. Utoljára nyissuk ki a felső szekrény sor első polcát, s verjük le a poharat, s a mögötte levő szert úgyszintén szórjuk a lavorbá. Ennek a konyvaleknak már meglehetősen erős szaga van. Nyissuk ki az ajtókat (kétszer kell clickelni!), majd rakjuk a lavort a másik oldalra és gyorsan húzzuk vissza az ajtót. A még megmaradt résbe helyezzünk vizet rongyot, hogy semmilyen szag ne jöjjön át. A végeredmény tökéletes: a bent lévő mikroszkop elmozdult, Doralise a tűszót felebre szit, aki egy gyűrűt ad át nekünk hosszú szöveges kíséretében. A következő helyszín a Red&Blue club az utca jobb oldalán álló kukában egy újabb újsághoz juthatunk. A fickónak adjuk oda a 10%-t és a belepőjegyet, mire belephetünk a clubba. A bent lévő fickónak válaszolunk a következő sorrendben: 1, 2, 1, 2, 1, mire elvisz minket a Villa Molire-be. Rövid enyelges után adjuk oda a fickónak a csokoládét, amitől rögtön álomba merül. Vegyük le a gyűrűt és a nyakláncat, majd menjünk be a szobába. Kapcsoljuk be az akvárium lámpáját, majd nézzünk bele, szedjük fel az akváriumra helyezett alga-t, s dobjuk a vizbe, mire a benne lévő kagyló kinyílik, de a benne lévő gyöngyöt a pirajától nem tudjuk kivenni. Szedjük fel a szék melől a hálót, majd lökjük meg a papagájt, aki egy szivart vesz ki az előtte lévő zacskóból. Vegyük el tőle a szivarát, s tegyük a bal oldali szobor szájába. Merítsük ki a hálóból a gyöngyöt a kagylóból, majd vegyük le a szobor szemüvegét, s helyezzük a gyöngyöt a szemébe. Egy fény sugar indul ki a szobor szeméből, s a jobboldali szobron kijelöl egy pontot. Helyezzük oda a gyűrűt, s máris megnyílik szemben egy titkos ajtó. A következő - egyben utolsó - helyszín a Villa Vizcaya, a felügyelő társaságban. Válaszoljunk neki 1, 2, 1, 2, 1 sorrendben, majd a furdoszába érve nyissuk ki a szemetest, s vegyük ki belőle a fecskendőt. Nyissuk ki a polcon évi formalinos üveget, és szívjunk formalint a fecskendőbe. Keressük meg azt a csempet amin egy kis gombocsa van. Nyomjuk meg, majd nyissuk ki a mögötte levő spray-t, s töltsük meg formalinnal, majd zárjuk vissza. Vegyük magunkhoz a spray-t, s térjünk vissza a nyomozóhoz, s fújuk le a spray-jal. Belepve a belső terembe vegyük fel az újságot, majd a lámpa segítségével vizsgáljuk meg a mikroszkopot, mire egy hangsort latunk. Az egyes hangok felett lévő + jel a felhangot jelenti. Vizsgáljuk meg a gyűrűt, s jegyezzük meg a dátumot. A szemközti kepet jobban szemügyre véve találunk rajta egy gombot, amit megnyomva egy rejtett szekrény nyílik meg, mögötte egy óra az állatöv jegyekkel: azonosítsuk a gyűrűn láttól dátummal, s a bal gomb segítségével állítsuk be a mutatót a megfelelő jelle. majd nyomjuk meg a jobb gombot, s clickeljük a zongorára (C D E F G A H C az alaphangsor). Játsszuk le a mikroszkop alatt álló hangsort mire egy ajtó nyílik meg (ha nem nyílna meg kapcsoljuk ki a gepet a jobb gombbal, forgassunk egyet a mutatón, s is-meteljük meg a procedurát, nekem a jo beállítás után meg egyet kellett forgatni). Az ajtó mögött egy cella van, benne egy hulla. Vegyük ki a zsebből az öngyújtót, majd rakjuk le az újságokat az asztalra, s gyújtssuk meg őket. Minimum 5 újságnak kell lennie, hogy a füst elegendő legyen ahhoz hogy megbolondítsa a detektort, s megnyíljon a kapu. THE END

Nna Ez volt a Fascination. A vege sajnos nem valami nagy szám. Egy álokep, néhány arccal, akikkel beszélhetünk, s gratulálnak. Legjobban azért furcsáltam ezt, mert az introban egy majdnem 2MB-i digitális animációt láthatunk. Mindenesetre fennehetjük a fogunkat a cég következő munkájára a Bargon Attacra (egyelőre csak Amigán).

Coolman



A TEAM 17 programozói már néhányszor bemutatták, hogy mit is tudnak. Legutóbb tavasszal, a Project-X-szel kápráztatták el a közönséget. Nos ha azt a minőséget még lehet fokozni, akkor azt a most megjelent Assassin című munkájukkal megtették.



VÉRBELI  
AKCIÓ-  
JÁTÉK

# ASSASSIN

Ezúttal azonban nem egy shoot'em up-pal van dolgunk, hanem egy vérbeli akciójátékkal. Ha valamilyen eddig megjelent játékhoz akarnám hasonlítani, akkor leginkább a Strider mellé sorolnám. A játék története a szó szoros értelmében így 'hangzik':

A gonosz zsarnok, Midan a földalatti szállásán tanyázik. A Szövetséges Biztonsági Erők véget akarnak vetni egyszer, s mindenkorra az uralmának. Ehhez egy különleges képességű emberre van szükségük. Ez az ember pedig Te vagy.

A program elején - ha akarunk - néhány szokásos opció közül választhatunk, majd START GAME-mel indulhatunk. A játék 6 pályá-



FOTO: AMIGA

ból áll, amely 6 egymáshoz kapcsolódó küldetés. Hősünk feladatának néhány bumerággal felszerelve lát neki. Ez persze nem jelenti azt, hogy mindvégig csak ezekkel tudunk küzdeni,

a játékban ugyanis hat féle extra fegyvert is felvehetünk. Ezek közül a tűzgomb folyamatos nyomva tartásával tudunk választani. Emberünk számára szinte nincs is megmászhatatlan hely, így

tehát a szokványos mozgulatokon kívül tud falakra, vagy fára mászni, és a plafonról függeszkedve haladni. Akkor nézzük tehát a bevezetést:

**Első küldetés: a megérkezés.**

Feladat: az erdőben megtalálni Midan titkos földalatti barlangjának bejáratát. Útunk során kutyákkal, ill. örökkal kell megküzdenünk. A kutyák harapásától a joy rángatásával tudunk megszabadulni. A bejáratot elég könnyű megtalálni: a pályán jobb szélén található. Itt csak egy kis lánctalpas örködik.

**Második küldetés: Építési terület.**

Feladat: megkeresni az átjárót a harmadik zónába, és elpusztítani az ott örködő



mechanoid-ot. Az építkezésen természetesen néhány munkás, na és egy pár robot fog kellemetlen perceket szerezni számunkra. Az átjárót és a mechanoidot a pálya bal alsó felében találhatjuk.

### Harmadik küldetés: Rakétaindító állomások.

Feladat: elérni a központi computert, amely tartalmazza a rakétaindítási adatokat, és a rakétákból kicsapódó lángokra kell ügyelnünk. A computert a pálya jobb alsó részében találhatjuk. Miután megvan, nyírjuk ki a gépet őrző hernyót.

### Negyedik küldetés: Genetikai intézet.

Feladat: megtalálni és elpusztítani Midan örült doktorai által létrehozott undorító mutáns szörnyet. Az úton egy halom mutánssal, és néhány dokival gyűlik meg a bajunk. A pálya jobb alsó felében lelhetjük meg végül az óriási szörnyet.

### Ötödik küldetés: Midan labirintusai.

Feladat: megkeresni Midant. Ez talán a legnehezebb pálya. Nem annyira a robotok, hanem inkább a pálya bonyolultsága okoz gondot. Midan-hoz a pálya bal alsó részénél jutunk el. A tájékozódásban ezen a pályán több helyen rövid, angol szöveg lesz a segítségünkre. (Proceed right, left, down, up.)

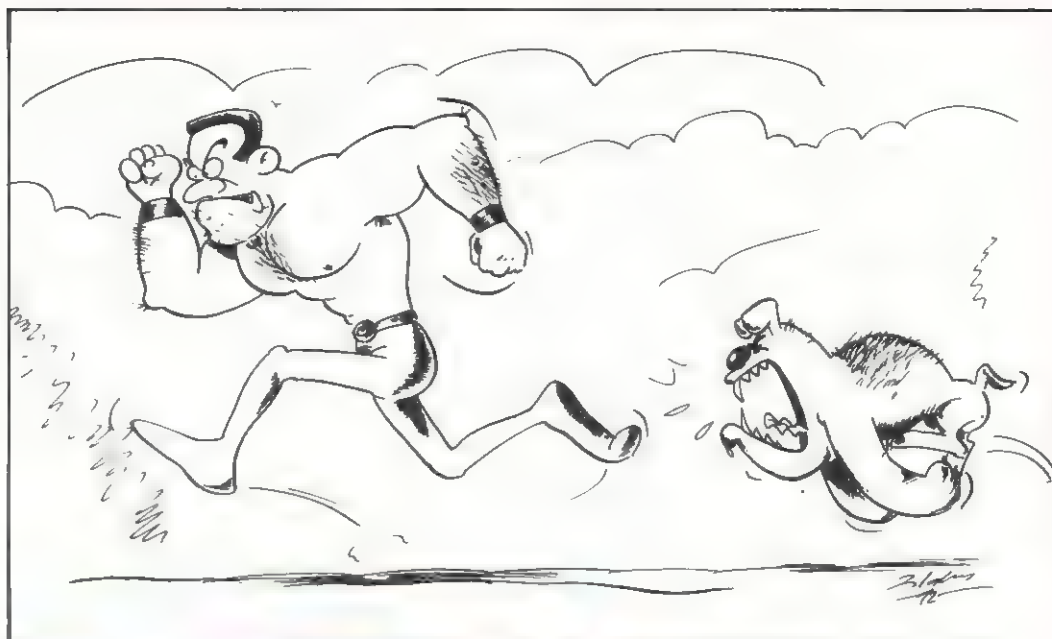


FOTO: AMIGA

### Hatodik küldetés: Midan barlangja.

Feladat: megölni Midant. Ez a Midan egészen ártalmatlannak tűnik mindaddig, amíg meg nem kínáljuk egy

bumerággal. Ekkor előveszi kisded játékát, és mindjárt komolyabbra fordítja a szót. Füstöljük ki őt a szerkezetből.

A program végül is egy

szokványos akciójáték lehetne, azonban a szépsége miatt messze kiemelkedik a szürke átlagból. Csupán néhány adat a játékról: csak a főhősünk animációja 200 frame-ből áll. A csodálatos 32 színű grafikából 1500 teljes képernyő található a két darab lemezen. A kristálytisztá hangok, a tükörsima scroll pedig tulajdonképpen már megszokható a TEAM 17-től.

Vári Zoltán

AMIGA		Összesen	
GRAFIKA	93	92	
ZENE	95		
JÁTSZHATÓSÁG	83		

**MINDEN KEDVES OLVASÓNKNAK  
KELLEMES KARÁCSONYI ÜNNEPEKET  
ÉS  
BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNUNK!**

**576KByte**



# TRODDLERS

avagy a

## CSETLŐ BOTLÓ TROTLIK

A program szülőházájában, a borús és esős Albionban fergeteges reklámhadjárat tudatta mindenki vel, hogy a kis trottyok megérkeztek.

Comics-füzetek, pólók, kitűzők, Troddlers-satyók hirdették eljövételüket.

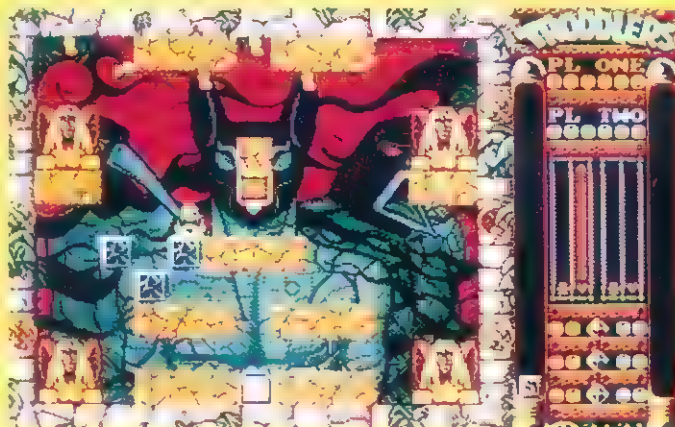
Nemhiába. A játék nagyon baró. Apró bányászunkkal kell utat építenünk/bontanunk a műtűröknek, hogy azok bearaszojanak a házikójukba.

Köveket tehetünk le a szélrózsa minden irányában, persze csak akkor, ha van ott még hely és persze maradt még beépíthető kövünk.

A jobboldali függőleges kőhalmaz mutatja kavicsaink számát, ahonnan esetenként elfogy az összes. Ilyenkor a pályán szétszórt és feleslegesnek ítélt köveket tudjuk összeszedni. Az apró trotlik folyamatosan követik a pálya minden hajlatát.

ezért csak céltudatos munkával tudjuk eltéríteni őket az eredeti útirányukból.

Megdöbentő mennyiségű (szám szerint 100) pályát kell teljesíteni a végső győzelemhez. Eleinte csak a terelgetéssel kell törődnünk, később már gyémántokat



*Aki valamilyen fatális véletlen folytán nem ismerte volna a Lemmingeket, vagy a Spherical-t, az most a kettőből összegyűrt vadiúj sztárral ismerkedhet meg, ha megszerzi a Troddlers-t. Bődületesen meleg az anyag, biztosított az eksztázis!*



is kell gyűjtögetnünk, majd pedig gonosz zombikat kell a földbe lapítgatnunk. Mondanom sem kell, hogy mindezt még egy elég szűkresabott időlimit is behatárolja

Néha gyümölcsbónuszok hullanak a levegőből, amiket érdemes összelapátolni, mert életerőnket növelik. Néhány levelkód az aranyosabb szintek közül: SPHINX, QUARTET, CENTERIN, REDGEMS, CROSSED, SKIPAROUND, PACKEDUP.

És még valami extra: két játékosra állítva és team-módra kapcsolva olyan élményt nyújt a játék, amiben nagyon ritkán van része az emberfiának manapság.

Összekutyulhatjuk a másik izzadságos munkával felépített úthálózatát és ugye mint köztudott: legszebb öröm a károróm...

Zolee

AMIGA			Összesen <b>96</b>
GRAFIKA	<b>93</b>		
ZENE	<b>92</b>		
JÁTSZHATÓSÁG	<b>98</b>		

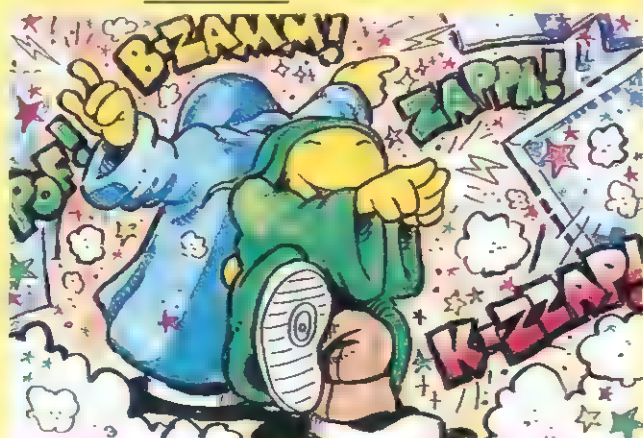


FOTO: AMIGA

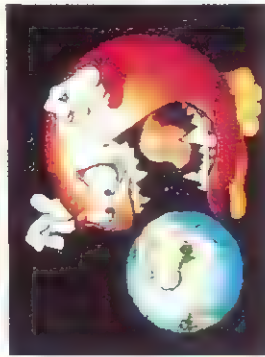
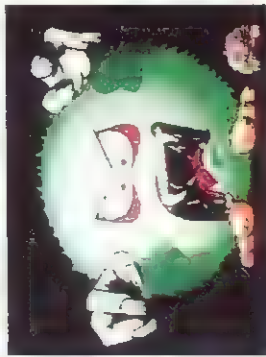
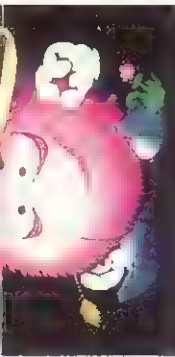




A ki egy fi-  
karcnyit is  
erdekli

tudja használni  
A pályakon el  
szórva még há





a logikai játékok iránt, az a Tiny Skweeks betöltése után egészen biztosan jó pár óráig (napig) az Amiga mellé fog szegődni. En például két éjszaka-ba nyúlójáték után már az utcán járva is skweek-eket véltem látni.

Ezek után jogos lehet a kérdés, hogy mik is

azok a skweek-ek. Nos, nem mások, mint a világról jött apró kis szőrök (lények, amelyeket ha nem igyekeznünk elaltatni, ellepik az egész földet.

Az intro után, mielőtt elkezdene a játékot azt javasolom, hogy mindenki kapcsolja ki a zenét. Na nem azért mintha az annyira rossz lenne, hanem inkább azért, mert a hangeffektek egyszerűen fenomenálisak. Ugyanitt még beállíthatjuk az irányítást, valamint pályakódot üthetünk be. Ezt a menüt egyébként játék közben is lehívhatjuk a HELP billentyűvel.

A játék menete leginkább az Atomic című programhoz hasonlít. Skweek-jenk szellemi fejlettsége ugyanis nem túl magas, ezért csak „faltól-falig” tudnak közlekedni. A feladat tehát adott: a kis pamacsokat az elektromos alvóhelyükre kell terelni. Ez kezdetben nagyon egyszerű, azonban később különböző tárgyak nehezítik a dolgunkat. Ilyen tárgyak: a nyílak, amelyekről csak egy irányba lehet menni, a kapcsolók, amelyekkel a még nem működő „ágyakat” tudjuk bekapcsolni, a telepörtök, a lebontható falak, a dinamikok, és az ajtó mögül kinyúló kellemetlenkedő ökök. A színes tárgyakat természetesen csak a tárggyalazonosító skweek



FOTO AMIGA

namitra. (Ugyanis ha van jokerünk, akkor túléli a robbantást.)

A végjátáshoz 100 pályán kell magunkat végigküzdenünk. A 100 pálya 10 főbb részre van osztva. Ha ezekkel végeztünk még egy plusz utolsó pályát kell teljesítenünk ahhoz, hogy végül elmondhassuk az összes skweeket elaltattuk.

A játék alapötlete tehát nem mondható újnak. A program fő erőssége inkább a megvalósításban rejlik. A sprite-ok remekül vannak animálva. Szemtelen skweek-jenk a nyelvüket oltogetik, szaltóznak, ha éppen nem csinálnak semmit. A hanghatások pedig mint mar említettem zseniálisak, hogy például csak a horkolást, vagy a falnak csapódás zajaitemlisem. A főbb részeket megelőző grafikák pedig azt hiszem önmagukért beszélnek.

Befejezésül a türelmetlenebbek részére néhány pályakód: 10. pálya-TANGVIL \* 20. pálya-OCTOGLAB \* 30. pálya-COCKSTUM \* 40. pálya-DECLDROL \* 50. pálya-NONHMISC \* 60. pálya-COBEGALE \* 70. pálya-PORTCARD \* 80. pálya-NICKMAST \* 90. pálya-BADIVELL \* 100. pálya-MUAD DIB

(V.Z.)

576KByte • 576KByte • 576KByte • 576KByte • 576KByte

1993

• 576KByte • 576KByte • 576KByte • 576KByte • 576KByte

	JANUÁR	FEBRUÁR	MÁRCIUS	ÁPRILIS	MÁJUS	JÚNIUS	JÚLIUS	AUGUSZTUS	SEPTEMBER	OKTÓBER	NOVEMBER	DECEMBER
H	4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27
K	5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
SZ	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
CS	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
P	1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31
SZ	2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25
V	3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26



# New York Daily Register News Tribune

26. February, 1926

Monday

## 7-es gyilkosság a Leyendecker múzeumban!

1926 február 25-én vónattal érkeztem New Yorkba. Sokat hallottam már erről a metropolisról, a hírhedt rablásokról, gyilkosságokról, de személyesen még nem volt szerencsém a városhoz. Megérkezésemkor már ízeletet kaptam a tolvajlásból: mialatt lesegítettem egy öreg hölgyet a vonatról, magam mögé tettem a kofferem, s mire megfordultam hűlt helye volt. Nem sokkal később egy úr kért tőlem kölcsön néhány centet: mint utóbb kiderült, neki az erszényemre fájt a foga. Miután megérkeztem a Tribune szerkesztőségébe, Sam Agusiti és Christofer tájékoztaltak első feladatmról: be kell jutnom a 7.00-kor kezdődő partyra a Leyendecker múzeumba, ahol az egyiptomi kiállítás tiszteletére adnak fogadást, s jelen lesz sok fontos személy. Munkahelyemen egy csinos kis mahagóni asztal állt, posztóterítővel letakarva, s rajta néhány írószer. A terítő jobb alsó sarka alatt egy kulcsra lettem, ami a fiókomat nyitotta. A fiókban egy taxikártyán kívül, amit magamhoz vettem, nem volt semmi. Jobban szemügyre véve asztalom környékét, a szemetesben egy baseball labda hirtelen magára a figyelmem, s gyorsan kivettem belőle. Belenéztem a naplómbe, ahová már előre felírtam néhány nevet és helyszínt, s Christofer-t a virágosról kérdeztem (Flowers), mire elárulta, hogy az valójában egy kisebb kaszinó. Zárkórú rendezvények" tartására Ennyi tudakozódás után taxiba ültem és elhagytam a rendőrségre. A kápuiban egy részeg botlottam, aki néhány újságba bu-

gyolálva aludt, s kérdésemre csak egy horkantással válaszolt. Benn a rendőrségen felkerestem O'Rily detektívét, aki beszámolt nekem az Amon Ra tör rejtélyes eltűnéséről a Leyendecker múzeumból, s megemlítette, hogy ő is ott lesz a party. Miután elhagytam a rendőrséget, az imént még javában alvó részeg újságai között egy szelvényt találtam, ami Luigi ingyenes hamburgerre jogosított fel. Ezt elraktam, és elhagytam a kikötőbe, ahová tegnap érkeztek meg az egyiptomi kutatók. A dokkban egy kedves hordárfiú fogadott, s keresemre a múzeumból, csak homályos választ adott. Ettől nem lettem sokkal okosabb, s visszatértem a szerkesztőségbe, ahol Luigi árulta szendvicseit. Gyorsan beváltottam nála a kupont, majd elautóztam ismét a

rendőrségre, s a hamburgert odaadtam a tizedesnek – aki eddig nem volt túl beszédes –, s tőle is megkérdeztem, mit tud a virágüzletről. Szerencsém volt: elmondta, hogy oda csak jelszóval lehet bejutni, ami legutóbb – legalábbis így emlékezett – Charleston volt. Erre odasiettem, s megpróbáltam bejutni: szerencsém volt, a jelszó nem változott. Bent egy kis hagyományos bár találtam, a hátsó ajtó mögött pedig a WC-t, egy – bocsánat – feslett nőszeméllyel. Miután felderítettem a terepet, elmentem Lo Fatt mosodájába. A mosoda előtt néhány utcagyerek játszadozott, s a baseball labdáért cserébe egy nagytót adtak, ami számomra igen értékes ajándék volt. Ezután beültem a taxiba, hogy körülnézzek egy kicsit a városban. A kocsiban

FOTO: PC

hatalmas szemetdomb fogadott: a hátsó ülés tele volt papírfecnikkel. Amikor arébb raktam a papírokat, felfedeztem köztük egy mosodajegyet. Lo Fatt-hoz. Gyorsan kiszálltam a kocsiból, bementem a mosodába, s átadtam Lo Fatt-nak a jegyet. Egy köszümmöt adott érte. Lo Fattól egyebként sok információt tudtam meg az est résztvevőiről: a New York-iak szinte mind nála mosatják ruháikat. Elhagytam a bárba, s a WC-ben átöltöztem. Az órámmal pillantottam 6.45 volt..

### És szívébe döftek Amon Ra törét...

A party szokásosan – sőt unalmasan – indult. A portásnak átadtam a taxikártyát, s pontban 7-kor belepertem a Leyendecker mú-

zeum előcsarnokába, ahol egy hatalmas fáraómaszk állt a roskadásig rakott asztalok mögött. A party népes társaság vett részt: ott volt például Pippin Carter, aki egyiptomból elhozta a tör (egyes vélemények szerint lopota), Olympia Milkos, a múzeum vezetője. Dr. Archibald Carrington (aki, mint kiderült, egy szélhámos, igazi neve Watney Little, s valószínű ő ölte meg a hajón a valódi igazgatót), Yvette Delacroix-val, a titkárnőjével, Dr. "TUT" Smith, aki fanatikusán vissza akarta szerezni a „jogtalanul eltulajdonított tör” országának, s Cartert ezért rettenetesen gyűlölte. Itt volt még Philip Najeer, az egyiptomi diplomata, valamint Ziggy bácsi, mindenki „jóakarója”, s természetesen a felügyelő is. Néhányukkal rövid beszélgetéseket folytattam, megkérdeztem, mit tudnak erről-arról – sőt sokszor az összeverodott klikkek mögé lopóztam hallgatózni. Néhány „hallgatkozás” után kíváncsi lettem, hogy mi lehet a jobb oldali ajándékboltban, hát bementem. A legkülönbébb egyiptomi műkincsek hű másait láttam, sőt még az Amon Ra tör néhány másolatát is. „Made in Pittsburg” felirattal. Az egyik tör közeléből is megvizsgáltam nagytómmal, s úgy tűnt, mintha nem lenne rajta felirat... Sajnos nem tudtam jobban megfigyelni, ugyanis belépett Olf Heimlich, a portás, és röviden kitessékkelt. Ismét néhány beszélgetés föltanúja lettem, s legnagyobb meglepetésemre találkoztam Steve





Doriannal, a dokkmunkás fiúval. Steve kihívott a kertbe, ahol beszélgettünk. Bevallotta, hogy ő mindenáron művész szeretne lenni, de tanulmányait pénzszűke miatt nem tudja befejezni, s ezért dolgozik. Szegény Steve 2 hétig gyűjtött arra, hogy kiköltözzön ez az estélyi ruhát. Miután visszatértünk a party színhelyére, s Steve odébb lépett, a kíváncsiság nem hagyott nyugton, hogy megnézzem ismét a tört. Reméltem, hogy Wolf már elment. Szerencsém volt, valóban nem volt ott senki, de csak hamisítványokra leltem a vitrínben. Rövid idő múlva elszéledt a tömeg – persze továbbra is hallgatóztam, s így egész érdekes dolgokra derült fény –, miután Wolf az előcsarnokból nyíló termet – ahol egy óriási mammut csontváza állt – elhagyta. Elindultam, felfedező utamra a múzeum bal szárnyába. A mammut utáni teremben egy felfüggesztett ősmadarat láttam. Ezután következett a „lovagterem”, ahol rengeteg páncél volt kiállítva. A következő teremben az egyiptomi műemlékeket rendezték el, üvegbüra mögött egy múmiát láttam, s a többi között az Amon Ra tör helyét is (az üvegbüra alatt nem volt semmi). A terem másik felében nagyítómmal közelebről megvizsgáltam egy kölapot, amin egyiptomi hieroglifákat és azok latin betűs átírását találtam feltüntetve A–M-ig, amit szintén bejegyeztem a naplómba. A szemközti falon 3 szarkofág állt. A bal oldali alatt valami megcsillant: egy ankh nyakék, amelyet az egyiptomin láttam! A nyakék mellett egy vértőcsa: benne egy női cipő nyomma... Nagyon megijedtem, de kíváncsiságom legyőzte félelmemet: kinyitottam a szarkofágot... Pippin Carter hullája nézett rám meredten szívében Amon Ra törjével. Rövid vizsgálódás után egy noteszt találtam nála, aminek kitepték írott oldalait. A fehér papíron csak kisebb bonyomódások latszottak. Nem volt sok időm a bámszokodásra, mert O'Rily és Wolf érkezett meg, s elküldtek a gyilkosság színhelyéről. A party résztvevőit és a múzeum dolgozóit igazoltatták. Itt ismertem meg Ernie Leachot, a múzeum gondnokát, aki fekete (néger) srác volt. Az igazoltatás, kihall-



gatás eltartott egy darabig, s így csak 10-kor lettem ismét szabad...

### Gyilkos süntüskék

Utam ezután a szobrokkal teli csarnokba vezetett. Középen állt Rodin híres szobra, a Gondolkodó. Egy kis vizsgálódás után felfedeztem, hogy a feje elmozdítható. Feltoltam a fejét, mire egy másik szobából tompa morajlást hallottam. Ekkor hangok szűrődtek ki a jobboldali irodából, s hogy jobban halljam a beszélgetést, hoztam egy poharat az előcsarnokból, s annak segítségével hallgatóztam. Ezt a műveletet egyébként többször is megismételtem, ha valahonnan hangokat hallottam. Yvette irodájában Yvette és Olympia beszélgettek, felettébb unal-

mas témáról. Miután befejezték, elmentem, s megnézni, hogy honnan jött a morajlás. A helyszínen egy kőajtó nyílt meg, ami a múzeum alagsorába vezetett, de pechemre épp kialudt a villany, s nem láttam a lefelé vezető utat. Yvette irodájába visszatérve az asztali lámpára esett a tekintetem: a benne található égő talán megfelelő lesz az alagsori lámpába. Gyorsan lekapcsoltam a lámpát, és amíg kihűlt az égő, átmentem a másik irodába körülnézni. Az asztalon egy sün feküdt, hatalmas és hegyes tüskei meredeztek. Ugyancsak itt találtam egy üzenetet, miszerint a Countess és Ziggy 1:00-kor találkozhatnak a lovagteremben. Az asztalon volt egy távbeszélő, amivel a múzeum termei

tudtak érintkezni – ezt elég sokszor használtam lehallgatásra, ha meg akartam tudni, hogy ki, mikor, hol található. Visszatérve Yvette irodájába kivettem az égőt a lámpából, s a kőtét becsavartam a lámpába, s leültem az alagsorba, ahol egy üvegbüra alatt egy lámpát láttam. A dinoszauruszos teremből elcsent csonttal bezúrtam az üveget, s magamhoz vettem a lámpát – hátha jó lesz meg valamire. Elindultam jobbra: itt egy kisebb laboratóriumot találtam, ahol formaldehidben konzervált állatokat őriztek hatalmas tartályokban. A szemközti ajtón belépve Olympiával találkoztam, aki rövid szovátas után kitessékelte. A másik szobában Ernie-t találtam Yvette – épp el voltak fog-

lalva egymással, ezért inkább békén hagytam őket. Ezután elnéztem Yvette irodájába, ahonnan hangokat hallottam. Benyitottam és Yvette-t a detektívvél igencsak intim helyzetben találtam... Ezután úgy negyed egyig a múzeumban sétálgattam, s kikérdeztem azokat, akikkel össetalálkoztam a legkülönbözőbb dolgokról, személyekről. Amikor negyed egyet ütött az óra, elnéztem az ősmadaras terembe, ahol Ziggy bácsi fejét a detektívvél a padlón, hasába fúródva állt az Archeopterys csőre... Elindultam megkeresni néhai Ziggy bácsi fejét: a térképszobában volt felfüggesztve a gipszfejek közé, Kamcsatkához... Ezután elballagtam az igazgatói irodába, ez már egy kicsit sok volt, fél óra leforgása alatt két hulla. Dr. Archibaldot a sün tüskébe lökték, pontban 12:04-kor, ugyanis az asztali óra mutatói akkor álltak meg. Hamarosan 1 óra lett, a Contess és a megboldogult Ziggy bácsi találkozájának időpontja. Gyorsan a páncterembe siettem, és elbujtam a fali függöny mögé. A Contess meg is érkezett, hóna alatt egy festménnyel. Üzletet szeretett volna kötni... Gondoltam, most már talán bejuthatok Ernie irodájába, és Olympiájába is. Hála Istennek nyitva volt mindkettő. Ernie irodájában az asztal alatt találtam egy kigyófogó lasszót, s egy kis ládában egy drótvágót. Az asztalon egy fűzet volt, amiben a tartályokban található állatok neve szerepelt sorrendben. Ezután felmentem a galériára, ahol az egyik festményen valami megcsillant: megvizsgáltam a nagyítómmal, s egy kis kulcsocskát fedeztem fel. Pusztá kezdel nem voltam képes leszedni a képről, de a drótvágó segítségével sikerült a művelet. Ezután lementem Olympia irodájába, s magamhoz vettem a kigyóolajat, majd kinyitottam a kazán füstölő részét, s kivettem belőle egy darabka húst. Az imént szerzett kulcs passzolt az asztal alatti ládában. Természetesen kinyitottam és egy csontvázat találtam benne, majd pillanatokon belül egy csomó természetesen indult hirtelen felém... Gyorsan oda dobtam a húst nekik, s jobban szemügyre vettem a csontvázat: egy zsebóra volt a nyakában (amit ami-



kor megmutattam a Contessnek, majdnem elájult). A csontváz egyébként a valódi igazgató volt, ma már biztosan tudom. Ezután ismét a lovagterembe mentem, s megint a faliszőnyeg mögé bújtam: hátha fűtanúja lehetek valaminek. Szerencsém volt. Wolf és Olympia beszélgettek, de sajnos amikor a lényegre tértek volna, elmentek, hogy máshol fejezzék be tárgyalásukat. Kifelé indultam és minő szörnyűség, a mammut agyarán feküdt Ernie Leach hullája... Jobban átvizsgáltam: alkoholszaga volt, s néhány vad-disznósört találtam rajta. Következő „állomás” ezek után csak a laboratórium lehetett.

### A balál múzeuma

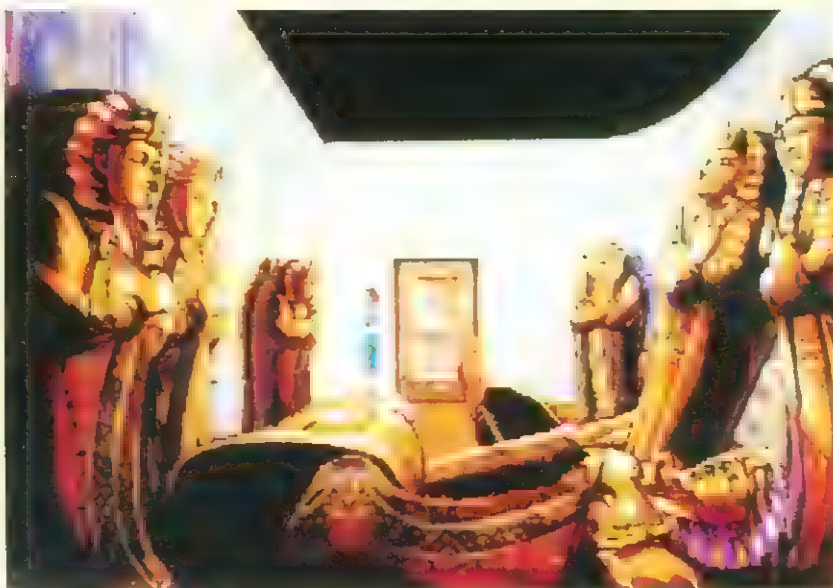
Ernie irodájában bele-néztem a fuzetbe: a 13-as tartályban található vad-disznó... gyorsan felmász-tam a létrán a 13-as tartály tetejéhez, s a hálójával kutattam benne, szerencsémre nem eredménytelenül: megtaláltam az AMON RA törjét!... Ezután benéztem Yvette irodájába is, ahol szegény lány kesergett Ernie halála miatt, azt bizonygatva nekem, hogy őt szerette igazán – persze én ezt nem igen hittem el – majd arra kért, hogy hagyjam egyedül. Az ajtaja előtt Olympiába és Steve-be botlottam: Beszélgetni kezdtünk, amit meghallott Yvette, s behívta magához Steve-t. Nem bírtam legyőzni kíváncsiságomat, s hallgatózni kezdtem: Yvette hangja cseppet sem tűnt bánatosnak sőt!...dühömben benyitottam és... ott láttam Yvettet, amint Steve éppen masszírozta...rettenetesen felháborodtam, s kislétem a szobából. Végül az alagsor egyik szobájában kötöttem ki: egy asztal állt benne, s előtte egy egérfogó sajtjal. az egérfogótól drót vezetett a szemközti falig...ez gyanakvóvá tett, s megpiszkáltam a csapdát a kigyólasszával. Mázlim volt: a falon kinyílt egy kis ablak, és egy gépfegyver sortüzet zúdított az egérfogra és környékére...szerencsére ezt is túléltem. Ezután gond nélkül elvettem a sajtot, majd nézegettem a könyvválványt: alulról a harmadik polcon bal oldalt találtam egy fehér gerincű könyvet, benne egy harisnyakötővel, s rajta egy

üzenet: Yvette vár valakit 3:00-kor a laborban. Már majdnem 3 óra volt: gyorsan odasiettem: Yvette nem volt sehol. Keresni kezdtem Yvettet: hogy gyorsabban az irodájába érjek a „csapdás” szoba titkos járatát használtam. Az egyik kép mögött megnyomtam egy gombot, mire elmozdult a könyvesszekrény, s egy járat lett látható, ami az igazgató irodájába vezetett. Ilyen járatok egyébként voltak még a múzeumban: a kazánházban lévő doboz az Ernie szobájában lévő gomb megnyomására elmozdult, bementem rajta s az egyik szarkofágon jöttem ki; egy másik járat Olympia irodája és a labor között

leltem, aminek az orra véres volt. Magamhoz vettem, majd folytattam utamat. Amikor a szoborterembe értem, Olympia rontott ki az irodájából, s gyorsan elmondta, siet megkeresni O'Rily urat, mert a Contess megcsípte egy kigyó... Én nagy bátran beléptem az irodába, s a felém közeledő kigyót elriasztottam a kigyóolajjal az egyik sarokba, majd ott megfogtam a lasszóval, s beraktam a ketrecébe. A Contess már halott volt. Végzett vele a mérge. Találtam nála egy fűt szőlőt, és repülőst. Ezután még szemügyre vettem a padlón lévő követ, amit egy lepedővel kaptak le, s beírtam a note-

vagterembe, majd onnan elindultam felfelé, ahol egy eddig zárt ajtót találtam. Észrevettem, hogy egy széket raktak mellé... ezt gyorsan arrébb toltam az ajtó elé, ráálltam, és az ajtó feletti szellőzőt belöktem, hogy elhitesse az üldözőmmel, arra menekültem...Ezután elfutottam a szarkofágokhoz, és belebújtam a legutolsóba... Ismét szerencsém volt: sikerült becsapnom üldözőimet Visszamentem az iménti ajtóhoz, amit üldözöm bezúzott, és beléptem rajta. Egy raktárra bukkantam, rengeteg ládával. Az egyiket arrébb toltam, s mögötte egy liftajtót találtam: beszálltam a liftbe, és meg-

lyik az amibe ha beme-gyünk nem jövünk ki többet rajta- a hieroglifák alapján, a válasz WOMB és TOMB. Így szerencsésen megmenekültem ezek az örültek kezei közül. s a kazánházba lyukadtam ki, ahol valaki feküdt a szén között. A feje felől eltávolítottam a szemet...és megláttam Steve-t. Megszagoltattam vele a repülőst, amitől felkelt, majd mielőtt elesett volna, gyorsan ráadtam a cipőjét. Sietnünk kellett, a fekete ruhás ember a nyomunkban volt. A falból egy kölap emelkedett ki: megpróbáltuk együtt arébb lökni -sikerült! Egy sötét járatba jutottunk, ahol gyorsan meggyújtottam a lámpát. A lámpa fényénél néhány kigyót pillantottam meg: feléjük dobtam a kigyóolajos üveget, hátha meggyolnak az illatától... eltaláltam. A járat másik felébe érve 2 pisztolylövés dördült: üldözöm a nyomunkban járt! Itt néhány patkány állta utunkat – nekik oda dobtam a sajtot, de persze jóval mögöttük, hogy essenek le az ott lévő lyukba. Miután eltűntek a patkányok, mi is utánuk indultunk, s végül a dinoszaurusz száján jöttünk ki... Már hallottuk magunk mögött üldözőnk hangját: gyorsan megnyomtam a dinoszaurusz mellett található gombot, mire az beszél-ni kezdett, és az éppen ki-felé jövő embert keresztül-harapta... (nevét sajnos nem árulhatom el)



FOTÓ: PC

volt, ez az asztalon lévő szarv meghúzására nyílt meg. Persze a lámpát mindegyikben fel kellett gyújtanom, hogy lássak is valamit. A lényeg az, hogy amikor Yvette irodájába léptem szörnyű látvány fogadott: az íróasztalról minden le volt söpörve, helyenként ruhafosztlányok, egy-két vörös hajsza, és Yvette egyik cipője. Elindultam megkeresni Yvettet – bár már nem reméltem, hogy életben fogom találni. A galériára egy új szobor került: a gipsz még meg se száradt rajta teljesen: rácsaptam egyet a csonttal és – Yvette viaszszínű teste tűnt elő, egyik kezében egy szemüveggel, s ruháján egy vörös hajszállal – nem éreztem magam biztonságban: járkálni kezdtem a múzeumban, s a pánclétre-mbe érve Steve cipőjére

szembe a hieroglifák latinbetűs megfelelőjének 2. részét. A falon láttam egy egyiptomi szöveget: a kulcs segítségével le tudtam fordítani jelentését, ami egyelőre homályos volt, de később nagy hasznát vettem még. Ezután kimentem a szobából: ahogy a mammutcsontvázas terembe értem, egy fekete csuhaba öltözött ember kergetni kezdett egy buzogánnyal

### Az utolsó áldozat: én lettem volna...

Menekülnöm kellett: átrohantam az ősmadaras terembe és a drótvágó segítségével levagtam egy darabot a madáron lévő zsinegből, majd bezártam az ajtót és lekötöztem a kilincseit. Berohantam a lo-

rántottam a kart... Amikor leérkeztem, a lift visszament, s én egy zsakutcába kerültem: köröttem szarkofágok tömkelege... Az egyikben találtam egy műmiát, amivel kitámasztottam az ajtót, és gondolkodni kezdtem, hogy mit tegyek. Felfedeztem a bal oldali falon lévő szarkofág tetején egy kis kampót: megpróbáltam meghúzni, de sajnos nem értem el. A lasszó a segítségemre volt: sikerült megrántani a kampót, s a szarkofág megnyílt, de hová, ő hová is vezetett. A Leyendecker múzeum mélyén egy Amon Ra szekta tartott összejevetelt. A szekta szabályai alól én sem lehettem kivétel: egy bolond kérdésre kellett válaszolnom, nevezetesen arra, hogy melyik az a szoba amit úgy hagyunk el, hogy nem megyünk be, és me-

*U nebeze csak most jolt meg kellett mondanom ki let es miert olt meg*

Másnap a halotkémnél, meg kellett mondanom a gyilkosok nevét és indítékaikat... Ezt sajnos jónéhány esetben csak találmokra mondtam, ugyanis rengeteg tippem volt. TALÁN ha jobban körületeknek, TALÁN ha jobban odafigyelek a beszélgetésekre, lehallgatásokra, TALÁN ha alaposabban megvizsgálom a hullakat és az alibiiket, akkor sikerült volna helyes válaszokat adnom.

Laura Bow

Laura Bow-t  
vasárnap éjjel  
holtan találták  
hotelszobájában...  
Agyonlőtték.



**C-64**

Disc Cartridge  
Full Disc Copy  
File Master  
Fast Format  
Copy 236  
Disc Turbó  
Disc Turbó 2  
Modul Off  
Reset

**1600 Ft****C 64**

Tape Cartridge  
Turbó 250  
ABC Turbó 3  
Disc Turbó  
Copy 236  
Gyorskereső  
Magnófej Beállító  
Konstans Monitor  
Modul Off  
Reset

**1600 Ft****C 64**

Tape Cartridge  
Turbó 250  
Fast Tape  
Tape Master 2  
Copy 236  
Gyorskereső  
Magnófej Beállító  
Magnó Katalógus  
Modul Off  
Reset

**1600 Ft****C-64**

Tape Cartridge  
Turbó 250  
Fast Tape  
Tape Master 2  
Copy 236  
ABC Turbó 3  
Magnófej Beállító  
Profi Dataset  
Modul Off  
Reset

**1600 Ft****C-64**

Disc+Tape+Printer  
FINAL-3  
**3500 Ft**

**AMIGA**

Memória Bővítő  
1Mega

**5500 Ft****C-64**

Disc+Tape+Printer  
Mk-VII  
**4100 Ft**

**AMIGA**

Hangdigitalizáló  
Sztéreo 2 független  
hangcsatornával  
+Programmal  
**5990 Ft**

**C-64**

Hangdigitalizáló  
+Programmal  
**2700 Ft**

**AMIGA**

Egér+Joy Közösítő

**1990 Ft**

**Megrendelhetők: Bodai Tibor  
1172 Budapest, Kopolya u. 19.**

**Tisztelt Olvasónk!**

Az 1993. évre készülve most is, mint a korábbi években foglalkoznunk kell az emelkedő előállítási költségekkel.

Növekszik majd a nyomda költsége, a papír ára, a terjesztési költség és így tovább. Most még nem tudjuk milyen mértékben, de jövőre emelnünk kell majd az 576 KByte árát. A magasabb árért – úgy mint eddig – igyekszünk többet nyújtani az olvasóinknak. Végül arra a lehetőségre hívjuk fel a figyelmet, hogy decemberben még

*az 1992. évi árakon az  
576 KByte előfizethető!*

**PROSZOLG**

PC-re, AMIGA-ra és C64-re  
a legújabb és legjobb programokat  
megrendelheted a PROSZOLG-tól.

Ha bélyeggel ellátott  
válaszborítékot küldesz,  
listát és tájékoztatót küldünk!

Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és  
a hozzá tartozó perifériáidat!

A helyes címzés:

F.a.: Kovács Béla

**576KByte**

PROSZOLG  
1399 Budapest,  
Postafiók: 636



Az előfizetők  
a lappal együtt minden  
hónapban megkapják a  
legújabb programok  
listáját.

**Várjuk megrendeléseidet!**



# C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

## PROGRAM

ALIEN STORM  
ALIEN WORLD  
AMAZING SPIDERMAN  
ATOMIC ROBOKID  
BACK TO FUTURE II  
BACK TO FUTURE III  
BADLANDS  
BASKET PLAYOFF  
BATMAN MOVIE  
BATTLE COMMAND  
BETRAYAL  
BEVERLY HILLS COP  
BIG GAME FISHING  
BLACK HORNET  
BLUE ANGELS  
BOD SQUAD  
BONANZA BROS  
BUDOKAN  
BUFFALO BILL'S RODEO  
CABAL  
CATALYPSE  
CHAMP. EUROPE FOOTBALL  
CHASE H. Q. II  
CHIP'S CHALLENGE  
CHUCK ROCK  
CISCO HEAT  
CLIK CLAK  
COOL CROCK TWINS  
COVERGIRL STRIP POKER  
CRACK DOWN  
CREATURES 2  
CROWN  
DARKMAN  
DAYS OF THUNDER  
DICK TRACY  
DIE HARD 2  
DOUBLE DRAGON 3

DYLAN DOG  
DYNASTY WARS  
ELVIRA ARCADE  
EXILE  
EXTREME  
FIGHTER BOMBER  
FINAL BLOW  
FINAL FIGHT  
GEM'X  
GHOSTBUSTERS II  
GOLDEN AXE  
GULDKORN EXPRESS  
HAMMERFIST  
HUDSON HAWK  
IMPOSSAMOLE  
INDIANA JONES 3  
INDY HEAT  
IRONMAN OFF ROAD RACER  
JONNY QUEST  
JUDGE DREDD  
LAST BATTLE  
LAST NINJA II  
LAST NINJA III  
LOCOMOTION  
LOGO  
LOTUS ESPRIT  
LUPO ALBERTO  
MANCHESTER U. EUROPE  
MECHANICUS  
MERCUS  
MIAMI CHASE  
MIDNIGHT RESISTANCE  
MONTY PYTHON'S F.C.  
MOONFALL  
MYTH  
N.A.R.C.  
NEURONICS  
NEVERENDING STORY II  
NIGHTBTEED

NIGHTSHIFT  
NINJA RABBIT  
NINJA RABBIT 2  
NINJA SPIRIT  
NORTH AND SOUTH '91  
OPERATION THUNDERBOLT  
OUTRUN EUROPE  
OVER THE NET  
P. P. HAMMER  
PITFIGHTER  
PLOTING  
POTSWORTH  
PREDATOR II  
PUZZNIC  
RAIBON ISLANDS  
RBI BASEBALL II  
RICK DANGEROUS II  
ROAD RUNNER '91  
JAMES POND II  
ROBOCOP 2  
ROBOCOP 3  
ROBOZONE  
RODLANDS  
ROLLING RONNY  
RUBICON  
SHADOW DANCER  
SHADOW OF THE BEAST  
SHUFFLE  
SKULL AND CROSSBONES  
SMASH T.V  
SPACE CRUSADE  
SPACEGUN  
SPEEDBALL 2  
SPIKE THE VIKING  
SPY WHO LOVED ME  
ST. DRAGON  
STEG THE SLUG  
STRATEGO  
SU SWEET  
SUPER SPACE INVADERS  
SUPREMACY  
SWIV

SYSIPHUS II  
TEENAGE TURTLES II  
TERMINATOR II  
THE ADAMS FAMILY  
THE BLUES BROTHERS  
THE JETSONS  
THE SECOND WORLD  
THE SIMPSONS  
TIME MACHINE  
TOP CAT  
TOTAL RECALL  
TRANSWORLD  
TURBO CHARGE  
TURBO TORTOISE  
TURRICAN  
TURRICAN II  
VENDETTA  
VIZ  
VOLFIED  
WACKY RACES  
WINGS OF FURY  
WINTER CAMP  
WINTER SUPER SPORTS '92  
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétellel a megrendelestől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseket a következő címen.  
**PROSZOLG**  
1399 BUDAPEST PF: 636

Ne felejtsetek el a megrendelésre ráírni: **KAZETTA!**

## Biztosan megkapod lapunkat, ha előfizetsz!

### MEGRENDELŐLAP 576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,- Ft ☐  
félévre: 580,- Ft ☐  
egy évre: 1.160,- Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban.

Megrendelő neve: .....

Címe: .....

Irányítószám: .....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

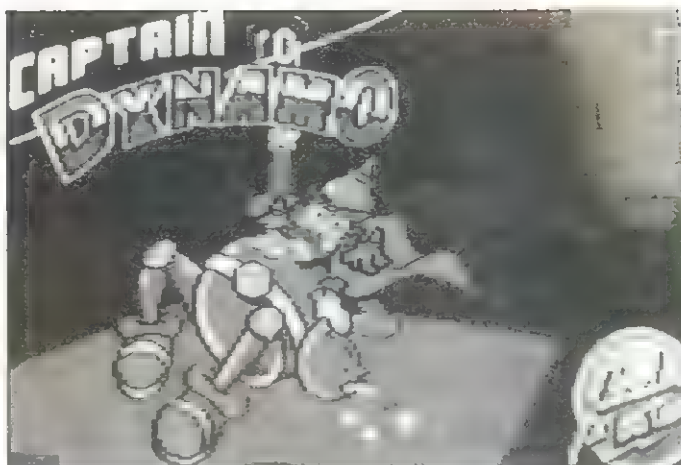
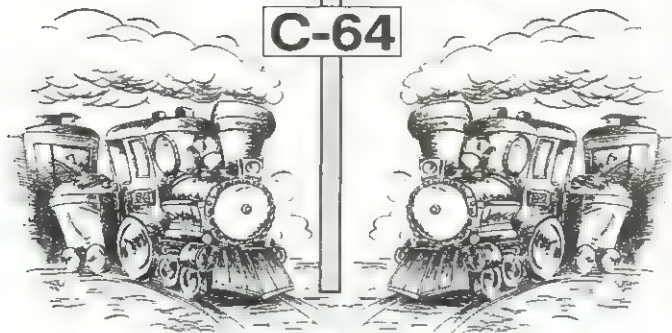
**576 Kbyte**  
(COMGAME GMK)  
1389 Budapest  
Postafiók: 132





## ÉRKEZÉSI OLDAL

C-64



CAPTAIN DYNAMO

Mindenekelőtt be kell jelentenem, hogy az ehavi Érkezési Oldal a fennállásának legpocskább időszakán esik most át. Már régen nem fordult elő, hogy ilyen kevés anyag jelenjen meg C64-re. Én még azért bízom abban, hogy nem a haldoklás előszele ez, hanem a karácsonyi akciókra való programvisszatartás, amit a nagy cégek gyakran alkalmaznak. Mivel ehavi számunk lapzárta október végén volt, ezért valószínű, hogy a januári számra maradnak majd az amúgy karácsonykor megjelenő újdonságok. Lássuk azért a kínálatot, hátha talál mindenki kedvére valót.

A Seymour sorozat legújabb epizódja jelent meg a Codemasters-től, a címe **STUNTMAN SEYMOUR**. Kicsit elszontyolodtam, mikor betöltöttem, mert becsapva éreztem magam: a játék tisztára úgy néz ki, mint a DJ Puff című, néhány hónappal ezelőtt megjelent játék. Miért kell így megszívni a játszani vágyókat? Valószínűleg mindkét programot egyazon szerkesztővel barkácsolták össze, mivel a platformok, a hátterek, a punk indiánok, a banktisztviselők, mind mind hasonlítanak az előző verzióra. Csak annyi fáradtságot vettek az alkotók, hogy átkomponálták a zenét és újrapingálták a főhőst. Hát nem szakadtak bele a munkába, az tuti!

Hasonlóan összecsapottnak tűni a **MUNCH** című Pac Man utánzat. Egy vagy két játékos játszhat a zabáló sajtokkal, akár billentyűzetten is. A grafika ki-elégítő, de nem több, ketten játszva az élvezet pedig közepesnek mondható. Ennyi.

A következő program első pillantásra a szemétkosárba

matosan aláhullő bombákat, annyira bevadul a játék. Aká megelégszik a gyengébb kivétel, de pörgő gyorsaságú játékokkal, az el ne szalassza.

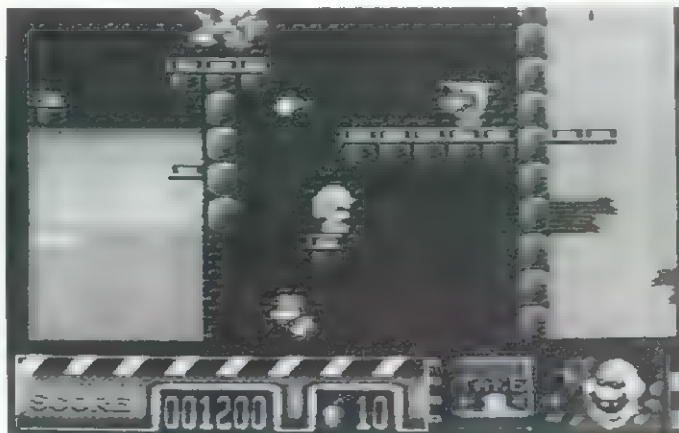
A lassabb játékok hódolóinak itt egy csemege: **DANCE OF THE WAMPIRES**. Háromrészes szöveges kalandjátékról van szó, remek képekkel, borzon-

kiszabadíthatjuk az ajtó mögé zárt emberkéinket. Miután az összes ajtó kinyílt, húzzunk ki a kijáraton, a picinyeink pedig vizslaként követnek bennünket.

A végére tartogattam két olyan programot, ami az ehavi kínálatból valamiért kilóg. Az első legyen a **SCISSORS, STONE, PAPER**. Igen ez a cím egy játékot fed, magyarul a közsímet Kő-papír-olló játékot kell alatta érteni. Gyermekkorom egyik kedvenc szórakozása volt ez a bárhol, bárkivel, bármikor játszható játék, amihez csak egy kéz kell (félkezők is játszhatják), és egy kis gögyi. Az öklöbe szorított kéz jelenti a követ, a 'Viktória'-jel az ollót, a vízszintesen kinyújtott kéz pedig a papírt. A játékszabály pofonegyszerű: a papír befedi a követ, a kő kicsorbitja az ollót, az olló pedig elvágja a papírt. Háromra mindketten az általunk ki-gondolt tárgyat mutatjuk, aki az 'erősebb', az nyeri a menetet. Taktikázni kell, ki kell tudni találni a másik gondolatát! Az SSP pont ennek a számítógépes változata, olyan módosítással, hogy a tárgyak fentről hullanak alá, és úgy kell őket esésük közben irányítani, hogy az 'erősebbek' ki-oltsák a már lent lévő 'gyengébbeket', mikor rájuk esnek.

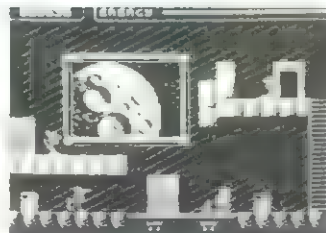
A legeslegvégén még egy Amigáról ismert sikerprogram C64-es változatáról teszek említést. Az adaptáció címe **CAPTAIN DYNAMO**. A nagy tesón a briliáns grafikáról, szép animációról és a baró játékmenetről volt híres a CD, a kistestvérként pedig egy csöppet átalakultak az erőviszonyok. A program nagy erőssége a játszhatóság lett: apró ugyan minden a képernyőn, szinte alig látszik, de mozognak, csúsznak, ugrálnak, hullámoznak, pörögnek. A pöttyöm Dynamo kapitánnyal gyémántokat kell gyűjtögetnünk a fel-le mozgó platformok, ránkötő ellenfelek, halálosztó kaszk között. Remek próbatétel a műtyűrök szerelmeseinek, az ehavi termés egyik legfrappánsabb terméke.

Zolee



STUNTMAN SEYMOUR

valónak tűnik, de rövid játék után nagyon bele lehet jönni. A fentről hulló bombákat kell a képernyő alján lévő kosarunkban gyűjtenünk. Ha mellényúlunk, egy életünk látja kárát. A kétgyű pályától kezdve már csak érzésből tudjuk elkapni a folya-



HEKTIK 2

gató hangulattal. várkastélyok, báltermek, puposhatú háziga-dák, csikorgó ajtók: minden, ami szem-szájnak ingere.

Ebben a hónapban jött ki a pi- acra a **HEKTIK 2** című maszká- lós anyag is. A neve azt sugallja, hogy már volt első része, bár nem tudom, milyen megfontolások ve- zették az alkotót arra, hogy még egy epizódot összehozzon. Egy apró úrhajóst mozgathatunk lét- rákon és folyosókon föl-le, kerü- lgetve és lelövöldözve az ellenfe- leket. A földön nagysokára meg- jelennek piciny számok, amiket felvéve és a folyosókon elhelye- zett számítógépekhez szaladva,

SCISSORS, STONE, PAPER





# TOP LISTA

1992 December

## AMIGA

1. PINBALL DREAMS II
2. FORMULA ONE G.P.
3. TRODDERS
4. TINY SKWEEK
5. BEAST III
6. ASSASSIN
7. SENSI SOCCER
8. CIVILIZATION
9. LOMBARD RALLY
10. ZOOL

## C-64

1. ELVIRA II
2. ENFORCER
3. CREATORIES II
4. CHUCK ROCK
5. DEMON BLUES
6. BATTLE COMMAND
7. SLICKS
8. LOTUS ESPRIT
9. BOD SQUAD
10. FUZZBALL

## PC

1. CIVILIZATION
2. ATAC
3. B-17
4. PINBALL DREAMS
5. INDIANA JONES IV
6. LINKS 386 PRO
7. LEGEND OF KYRANDIA
8. SHERLOCK HOLMES
9. LAURA BOW
10. DARKLANDS

## GAMEBOY

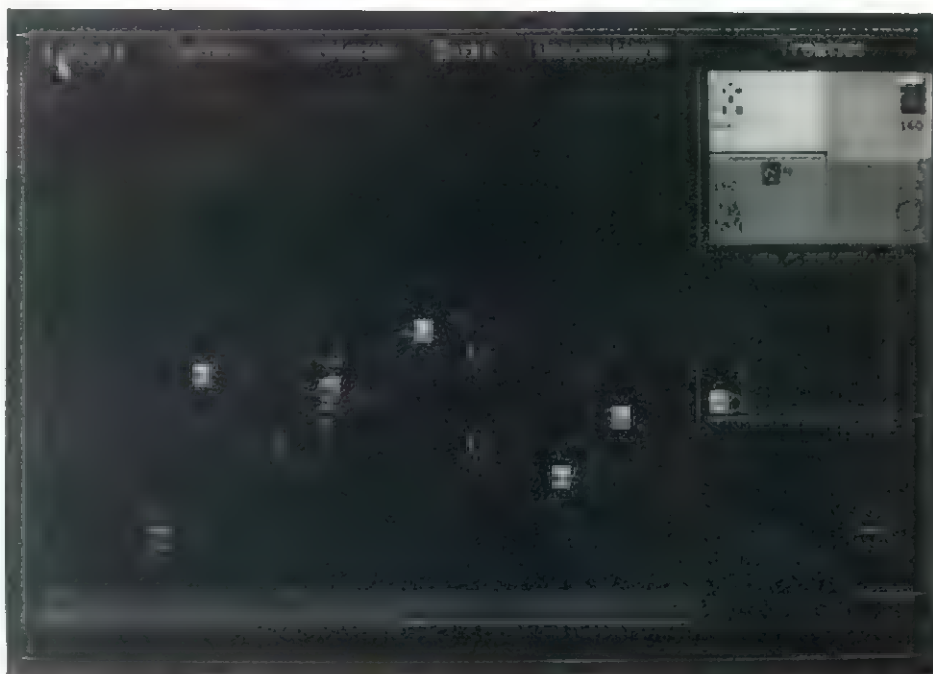
1. PARODIUS
2. T2
3. DRAGON'S LAIR
4. HOOK
5. LEATHAL WEAPON

## SEGA MEGADRIVE

1. DRAGON'S FURY
2. DESERT STRIKE
3. SONIC II
4. EA HOCKEY
5. ALIEN 3

Négy játékosnak

# Global Conquest



**Mikor harmadszor  
játszottam végig  
a Civilization-t, merült  
fel bennem először,  
hogy milyen jó lenne,  
ha nem csak a gép,  
hanem másik játékos  
ellen is lehetne játszani  
egy ilyen szuper  
játékot. A Civ. sajnos  
túl hosszú és bonyolult  
volt ehhez, viszont  
a GC-ben már mindenki  
kiélheti ezirányú  
perverzióit...**

A leírás szerint a GC az első PC-s játék, melyben egyszerre négy játékos játszhat négy külön gépről! Nos, ez valóban jól hangzik, bár én kétem, hogy túl sok embernek lenne meg ehhez a hardware-e Magyarországon.. Mindenesetre a játék egy gép mellett is elég izgalmat nyújt

Az alapsztori teljesen szokványos. Van egy szigetvilág, amelyet négy diktátor próbál meghódítani. A cél az, hogy nekünk sikerüljön. (Ki gondolta volna?) Ami miatt a játék kicsit több figyelmet érdemel, az az, hogy a játék elején szinte minden paramétert mi állíthatunk be, s így aligha lesz két játék, melyben ugyanaz a stratégia eredményre vezetne...

Nézzük először az induló menüt.

A Configure almenüje:

A Custom Game opcióval tervezhetünk saját játékot.

Először be lehet állítani, hogy milyen egységek legyenek a játékokban, hány várossal induljunk, és mennyi pénzzel.

Majd megadjuk, hogy mennyibe kerüljön egy egység fenntartása, milyen fejlettek legyenek a városok, mit adjanak a olaj illetve az érclelőhelyek, milyen kitermelőhelyet lehessen találni, és mi számítson a végső értékesítésnél. A következő oldalon beállítható, hogy milyen hosszú legyen egy kör, milyen hosszú legyen



a játék, mennyit látunk a térképből, illetve mennyi véletlen esemény legyen. (Ez a legkellemesebb!)

Az utolsó oldalon a világot építhetjük fel. Meg lehet adni a térkép nagyságát, a szárazföld, az erdők, a hegyek, a mocsarak kiterjedését, az olaj- ill. érclelőhelyeket, a városok és a semleges seregek sűrűségét.

Interface: Ezt az opciót sajnos nem állt módomban kipróbálni...

Player Options: Meg tudjuk változtatni a játékos nevét, emblémáját és egy kis nehezítést is beállíthatunk magunknak, ha már túl könnyű a játék... (Azt hiszem ez egy darabig nem fog előfordulni...) Ezek a paraméterek egyébként a játék indításakor is beállíthatók.

A Film Menüben megnézhetjük, kimenthetjük vagy visszatölthetjük a háború történetét.

Start Game:

Választhatunk néhány előre definiált, vagy az általunk beállított és kimentett játékok közül. Amíg a program felépíti a világot, megegyezően átnézhetjük a beállított paramétereket.

A játéktér felépítése:

A képernyő bal oldalát foglalja el a térkép illetve annak egy részlete

Jobb oldalon felül a négy rivális adatai láthatóak. Hány városa, érc- ill. olajlelőhelye van, mennyi pénze, illetve kivel áll szövetségben.

Alatta egy kis összefoglaló térkép. Ezen is, akárcsak a részletes térképen, csak azok a területek látszanak, amelyeket már felderítettünk. Legalul arról a területről látunk információt, ahol a cursor áll. Ha a mezőn egy sereg is áll, láthatjuk, hogy kié, mit csinál épp, milyen erős, kivel áll harcban, és mennyi annak a seregnek az ereje, amellyel harcol.

A játék közben a következő menüt használhatjuk:

Execute – új kör

Terrain – A térképet nézhetjük meg a seregek nélkül. A különböző tereptípusokon más-más sebességgel tudnak haladni az egységek. A hajók nem mehetnek a szárazföldre, viszont a szárazföldi egységek, ha lassan is, de tudnak a tengeren is közlekedni. (Csónakba szállnak.)

Airplanes – A repülőgépek indíthatnak ezzel az opcióval támadást. Ha hosszabb ideig nyomva tartjuk a gombot egy repülő egységen, akkor egy menüt kapunk:

Transfer – Az egység mozgatása.

Paradrop – Ejtőernyősök ledobása.

Bomb – Bombázás.

Dogfight – Harc másik repülő egységgel.

Kamikaze – Ez vajon mi lehet?

Home – új ellátó város.

Burbs – A városainkat nézhetjük meg.

Build: részletesebb info a városról. Pénz. körönkénti termelés, ellátmányok, seregek. Itt választhatjuk ki, hogy a város milyen egységet készítson.

Transfer: Pénzt utalhatunk át az egyik városból a másikba.

Support: Beállíthatjuk, hogy melyik sereg honnan kapja az ellátmányát.

Destination – Ez él alapállapotban is, a seregek mozgásának kijelölése. Bal gombbal kiválasztjuk a sereget, majd újabb gombnyomással azt, hogy hova menjen. Jobb gombbal egy kis térképet kérhetünk, ezen újabb jobb gombbal mozoghatunk a nagy térkép megfelelő részére. Ugyanezt érhetjük el, ha a jobb oldalon lévő térképen hosszabban nyomjuk a jobb gombot. Ha egy seregen hosszabb ideig nyomjuk a bal gombot, akkor egy menüt kapunk a sereghöz:

Repeat – Ismétlés (?)

Pursue – Üldözés. Egy sereget lehet üldözni

Blitz – (?) Ez a szó még a szótárban sincs benne: Talán gyorsabban mozog a sereg...

Sneak – Lopakodás. A sereg lassabban mozog, de nehezebben veszik észre...

Wait – Várakozás. Várakozás közben feljár az egység.

Home – A legközelebbi város lesz az ellátója a seregnek.

Explore – Felderítés. Ezzel a parancssal lehet olaj- vagy érclelőhelyet keresni.

Treaties: Szövetséget köthetünk (bal gomb), vagy hadat üzenhetünk (jobb gomb) valamelyik ellenfélnek a jobb felső sarokban a színére clickelve. Ha játék közben a cursort a képernyő tetejére visszük, néhány extra opció jelenik meg, de szerintem ezekhez nem kell sok magyarázat...

Általános tanácsokat nem nagyon lehet adni a játékhoz, hiszen a kezdőadatokról függően teljesen más stratégia kell minden játékhoz, de azért néhány ötletet tudok adni...

Az első körben oda kerülnek a kezdő városaink, ahova clickelünk az üres térképen. (Vagy legalább is a lehető legközelebb.) Érdemes tehát a kezdő városokat egymáshoz közel tenni, hogy támogathassák egymást, és érdekes a térkép közepe táján letenni őket, mert általában ott van valahol a főváros, és annak az elfoglalása jelentősen befolyásolhatja a játék végeredményét! (Van olyan játék, amiben az első, akie a főváros az utolsó kör után!)

Az első néhány körben még nem nagyon érdemes felfedezni, először egy-két várost próbáljunk elfoglalni!

Nagyon kell vigyázni a parancsnoki egységre! Ha az elpusztul, veszítettünk! (Bár ilyenkor tovább nézhetjük a küzdelmet, sőt a számítógép által irányított seregeknél be is avatkozhatunk! (?)

Törekedjünk arra, hogy egy sereget több egységgel is tudjunk támadni. Ha egy sereg nagyon legyengült, vonuljunk vissza a legközelebbi városba és javítsuk meg! Jobban járunk, mintha újat kellene építeni!

Biztos vagyok benne, hogy egy-két játék után mindenki megtalálja a neki legszimpatikusabb stratégiát, de igazán akkor lesz élvezetesebb a játék, ha egymás ellen is kipróbáljátok!

PC	AMIGA	
GRAFIKA	63	Összesen <b>71</b>
ZENE	40	
JÁTSZHATÓSÁG	80	

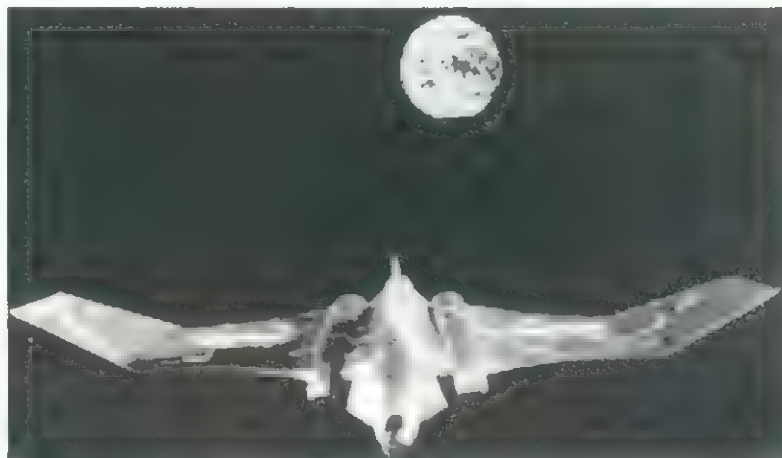


FOTO: PC

## Mantis az EPIC nyomában (???)

Ugy látszik a Microprose sem akar lemaradni az úrrépló szimulátorok készítésében. Piacra dobtak a Mantist, ami első ránézésre van az epicel. – sőt egyes vélemények szerint a Wing Commander is. Na de csak az első dígi kepekg. A fantasztikus intro után egy – az introhoz es atvezetokepekhez kepest – egy gyengébb „szimulátor” jön. A sztori immár hagyományos a Földet megtámadtak valami gizmok, és a földlakok egy Solbase nevezetű urközpontba menekültek. Elettük itt sincs biztonságban nap mint nap újabb támadások erik a bazist. A túlelésre egyetlen esély van, fel venni a harcot az idegenek ellen. Specialisan erre fejlesztettek ki a Mantis nevű űrhajót, aminek a pilótája Te vagy. Az egyes küldetések között megszemlélhetjük mi történik velünk, illetve a Solbase-en. Tehat mután végig-neztuk a gyönyörű intro, egy menübe csopponunk az első ponttal indulhatunk el, illetve folytathatjuk a már megkezdett küldetésünket. Az enter new pilot-tal új pilótát indíthatunk a wiew pilot roster-rel az aktualis pilóták névsorát tekinthetjük meg. A delete pilot-tal törölhetjük ki a már felesleges pilótát, a save-vel és load-dal menthetünk/öltöthetünk. A wiew database a fegyverek és ismert űrhajók megtekintésére szolgál. A wiew credits-szel a készítőik névsorát tekinthetjük meg a game options-sal a hangot kapcsolhatjuk ki-be, stb. és a quitel kiléphetünk a programból. A Flight sim training gyakorlásra szolgál. Ilyenkor be kell állítanunk melyik ellenségből hany legyen, s minden következmény nélkül gyakorolhatunk. Mután megtekintettük és meghallgattuk feladatunkat egy kis – ugyancsak gyönyörű – bevezetőkepek után a Mantisban találjuk magunkat. Az irányítás joyal vagy billentyűzettel elég kellemes, egérral borzalom. A 0-val

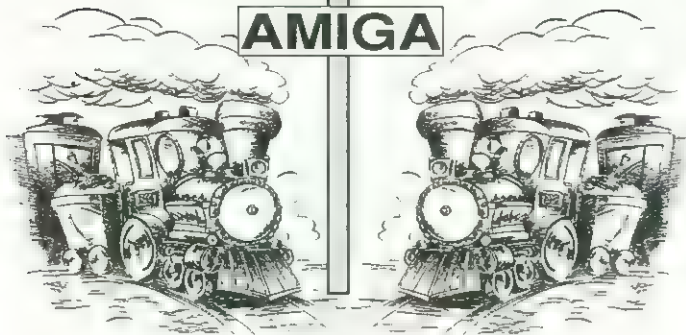
gyorsíthatunk, az Enterrel tuzelhetünk. A képernyő also reszen bal oldalt az E.R.S gombbal valogathatunk az ellenség nezeze, 2 fele radar es az ablak kikapcsolása között. A jobb oldalt hajónk statuszal láthatjuk, fegyvereink számát. Ezt az ablakot kikapcsolni a W-vel tudjuk. A közepso ablakban két lényeges adat található: Dist, ami a tavolsagunkat mutatja (ez főleg a Solbase-ra valo lando askor használható, hisz csak 3000 m alatt lehet landolni), és a pros szám, ami ellensegeink számát mutatja. Az egész also sort a H billentyűvel kapcsolhatjuk le s ilyenkor az egész monitoron a csillagos eget látjuk. Hogy űrhajónk „ablak” látható legyen, a V billentyűvel érhetjük el. A játékban mután eindultunk, egy bizonyos helyre kell ugrani! először, s csak ott kezdődnek el a harcok (a la W. C.). A helyszínek nevét a C és N billentyűkkel nézhetjük meg, illetve állíthatjuk, de inkább ne nyuljunk hozzájuk, az alapbeállítás megfelelő. Azt hiszem ennyi elég is dióhejban a Mantisról, lent még talál-tok néhány kezelogombot. Küldetés egyébként rengeteg van, s nem is tud nehezék, az első 6–7–10 perc alatt végigcsinálható, az ellensegek nem jelentenek különö-sebb veszélyt! Ha nem is egy nagy durranás szimulato-nlag a Mantis, eljatszogathatunk vele, amíg az X-wing meg nem érkezik

ctrl+Q: léngrás; ctrl+W: katapult; T: célpont-váltás; tab fegyverek, enter: tüz, 0 gyorsítás, 1–9 autopilotok – rendkívül hasznos! F1–F7 külső nézetek, L: landolás (Solbase-re)



## ÉRKEZÉSI OLDAL

### AMIGA



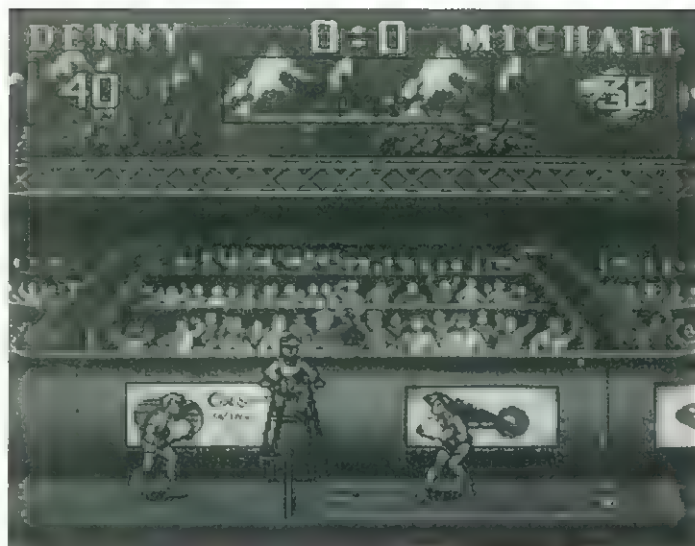
A japánok stílus-hódító útja töretlen. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az hogy lassan minden magára valamit adó szoftvercég kirukkol egy hasonló jellegű alkotással. SHADOWWORLDS névre hallgat a Krisalis cég klónja. A karakterek kiválasztása során megcsodálhatjuk a grafikusok által megálmodott jó pár arcot, melyek mindegyikének csillog a nagyra nőtt szeme, hajuk lazán a homlokukba lóg, vagy éppen hátraszélezett, arcuk gyerekes, de mégis markáns, erőt sugárzó. Sajnos azonban itt véget is érnek a nagy szavak, mivel a játék már nem annyira bizalomgerjesztő. Folyosókon kell négyfős csoportunkkal előrenyomulnunk, és a legkülönbözőbb nehezítő körülményekkel szembeszállnunk. A képernyőn alul látható robotalakon a fejre mutatva tudunk tárgyakat vizsgálni, jobbkezzével a felvett tárgyakat tudjuk használni, a balkéz a tárgyak felvételére szolgál, a jobb lábra klikkelve mindenki elindul a kijelölt irányba, a bal lábra csak a kijelölt emberünk mozog. A pályát 45 fokban szögben felülről látjuk, 3D-ben. Kissé akadózó a kezelés és a grafikai megoldások is lassúak, tehát inkább a pepecselést kedvelő játékosok fogják élvezni. Mindamellett nagyfokú kitartást igényel, ami erősíti az önuralmat!

Suli Buli! Valahogy így tudnám magyarázni a kisiskolások számára készült FUN SCHOOL-t. Akinek a kisöccse éppen az angol nyelvi felvételjére készül az első osztályba, annak nagy segítséget jelenthet a program. Játssza gyakorolhatják az öcskösök a tobbesszámot, a szofelismerést, 'szómozai'-ot játszhatnak, keresztjeit-

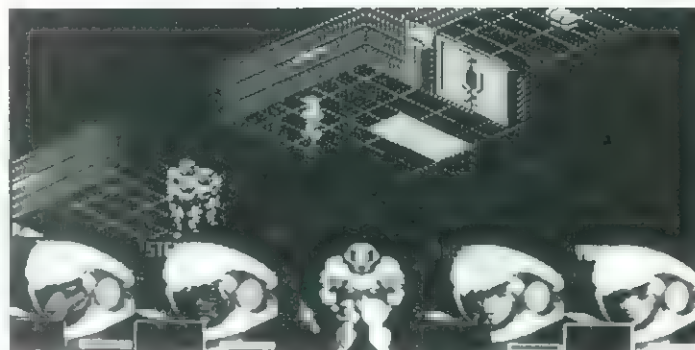
vényt fejthetnek angol nyelven, és megfelelő szó behelyettesítést gyakorolhatnak. Mindezt persze gyermekbarát környezetbe helyezve, cuki hangokkal kísérve nyújtja a program.

Az Idea cég mindig is híres volt arról, hogy gondolkodni egyet és valamit meghökkenőt produkálnak. Ez most is sikerült, méghozzá két ízben is. Az első precedens a CATTIVIK kiadásával adódott, a második hagyománytörő csemete pedig a SMASH. A CATTIVIK egy randi vakond és patkánykeverék, aki egy kifejezetten debil játéktérbe pottyant, hogy ott kutyákkal szíamí rendőrökkel, pocakos nyárspolgárokkal, rokkocsis apokákkal hadakozzon. Görkorsolyák, hátizsákok, tologatható szekrények és még számtalan elképzelhetetlen alakzat tarkítja a színteret. A SMASH! nem kevesebé formabontó. Egy remek teniszprogramról van szó, amiben a pályát nem felülnézetből vagy hátulsó kameraállásból láthatjuk, hanem vízszintes oldalnézetből! Első pillantásra morbidnak és szokatlannak tűnik, de kipróbálva a játékot nagyon gyorsan ki lehet tanulni az adogatás és fogadás fortélyait. Az sem kevesebé meghökkenítő, hogy a játékosok felugorva adogathatnak, vagy üthetnek le, ami azért nem teljesen megszokott a zöld gyepen.

Volt egyszer hol nem volt, meg a glasznosztyi évek előtt élt egyszer egy Raykin nevű nagyszerű orosz nevetető. Az ő híres mondása jutott azonnal az eszembe, mikor megpillantottam a Core Design új fejlesztését a DUBBLE BUG-ot. 'Valámi ván, dé ném az igázi'. A játék az ügyességi játékok minden elemével rendelkezik: csetlő-botló fő-



SMASH!



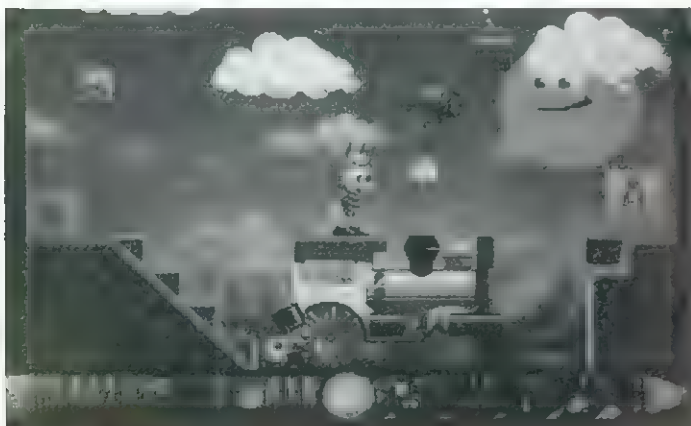
BC KID

SHADOWWORLDS

FUN SCHOOL



DUBBLE BUG



szereplő-figura, felvehető csecsebecsek, izgaga ellenfelek, tündén zene és hanghatások, egyszer minden. Csak a jó ízles hiányzik a játékból, ami ennek híján túl csicsásra sikeredett. A színpalettából inkább a komplementer színeket kellett volna összehazasítani, nem pedig a hupilítát a méregzölddel. Egy kicsit kár érte.

Jóval kellemesebb meglepetésben volt részem a BC KID betöltése után. A vízfejű mitugrász hős egy vegetáriánus őstücska, aki hosszú pályakon keresztül csapázkodik dinoszauruszok,

osgyíkok, majmok, rákok között. Eledelet a földön található répákból, gumokból szerzi. Ha netalant húst rejt a földi gümö, akkor a zöldsegező Bonk földöntúli erőre kap és jaj annak, aki a közelemben mászkál. Másik hatatos fegyvere a kobakja: vagy lefejelhetjük vele ellenfeleit, vagy felugorva és a levegőben egy bukfcet velve a fejen landol, és kemény pucájával letaglózza azt, aki alá kerül. Mindezt egy kicsit lepusztult grafika, de tok jó muzsika és hangeffektek kísérik.

Zolee



A meglepően jól sikerült címkepernyő megcsodálása után beállíthatjuk a játék paramétereit (hang, animáció, nyelv), majd hosszú-hosszú tortógetes után hajlando csak bejelentkezni a főmenü. Egyébként a kuldteseket is nagyon lassan tölti a program, úgyhogy a legjobb winchesterrel játszani, különben igen hamar megunjuk a drive hosszú percek kereszttartó, egyhangú zakatolását. Visszalerve a főmenüre, itt a Quests Available alatt láthatjuk a lemezen lévő kuldteseket. A Rating mutatja a kuldtes nehézségi fokát (Easy, Medium, Hard, V Hard), az Addal masolhatunk fel egy kuldtestet a scenano lemezről, a Remove pedig kitörli a pályát. A Paladins Available mutatja az aktív lovagjainkat, a Name alatt van feltüntetve a neve, a Game alatt pedig, hogy az illető éppen benne van-e valamilyen játékban v. szabad. A Create ikonnal új lovagot csinálhatunk, az Examine-nal pedig információt kérhetünk az egyik emberunkről. Lovagunk legfontosabb tulajdonságai és jellemzői.

Max Encumb. teherbírási, azaz megmutatja, hogy a karakter mennyi cuccot bír cipelni:

Base Move: alap mozgáspontok  
Bonus Move: plusz mozgáspontok  
Melee: közelharcban való jártasság  
Aiming: célzás, az íjak használatánál fontos  
Seeing: látótávolság  
Detecting: érzékelés, ettől függ, hogy karakterünk milyen távolságból vesz észre a szörnyeket

Victories: teljesített kuldtesek  
Men Lost: eddigi össz embervesztésünk  
Enemy Kills: megölt ellenfeleink  
Combat Time: csatában eltöltött idő  
A Delete ikonnal törölhetünk egy lovagot. A Game in Progress alatt vannak a emezre kimentett játékaink. A Make-kel csinálhatunk egy új játékot, a Play-jel kezdhetjük el, a Stop End-el pedig törölhetünk egy állást.

## A játék irányítása

A képernyő legnagyobb részét a játéktér foglalja el, emellett láthatjuk az éppen aktuális emberünk információs kártyáját. Legfelül láthatjuk az időt, ennek nincs különösebb jelentősége, alatta pedig emberünk neve és osztálya van feltüntetve (Sw-harcos, Ma-varazslo, Ra-vandor, Th-tol-vaj). A középső ablakból az alábbi tulajdonságokat olvashatjuk le:

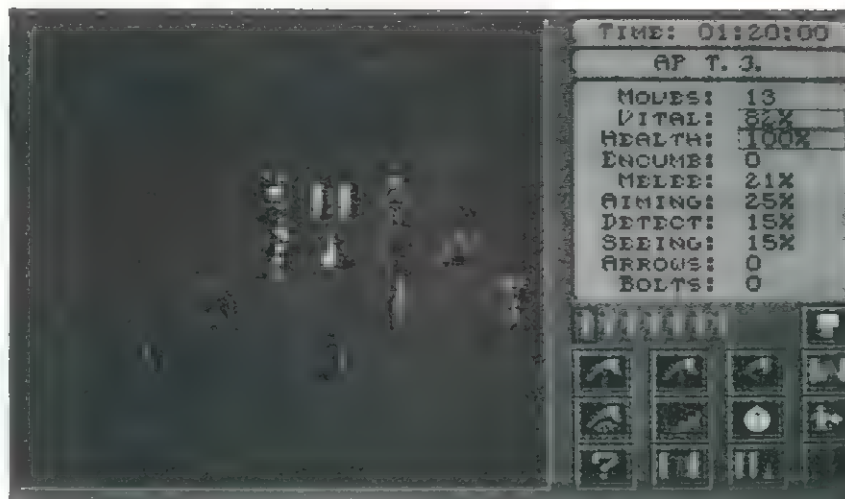
Moves: mozgáspontok. A játékban minden cselekvés, a tamadástól kezdve egészen a tárgyak felvételéig meghatározott számú mozgáspontba kerül. Fordulónként regenerálódik, maximális értéke függ a karakter osztályától és sebesüléseitől.

Vital: akár a Moves, csak %-ban van megadva és nem regenerálódik teljesen. Ha a Vital 0-ra csökken a karakter komába esik és meghal.

Health: egészség. Ha 0-ra csökken, az emberünk meghal.

A tulajdonságok alatt lévő kis szürke emberke a csapattagokat szimbolizálja, a barna rész a sebesüléseiket jelzi. Legalul vannak a különböző parancsikonok, ezek leírulról lefelé és balról jobbra a következők:

1. Játék kimentése



# Paladins 2

## Kaland és stratégia

2. Tárgy eldobása  
3. Tárgy felvétele  
4. Tárgy használata  
5. Egy kis térkép a karakter közvetlen környezetéről

6. Varazslas  
7. Lépcső használata  
8. Ugras a következő fordulóra

9. Ugras a következő emberünkre

10. Tárgy ill. valamilyen szörny azonosítása, kezdő játékosok vehetik használni

11. Szöveges ismertető a kuldtesről

12. Itt nézhetjük meg, hogy a kuldtes sikeres teljesítéséhez milyen győzelmi feltételeket kell végrehajtani

13. Ajtó kinyitása.

Az éppen aktuális emberünk úgy mozgathatjuk, hogy folyamatosan nyomva tartjuk a bal gombot és a megjelenő kis kerettel kijelölhetjük a karakter utvonatát. Forogni a jobb, támadni pedig a bal gombbal tudunk.

## Varázslatok és varázstárgyak

Varázsolni minden magus és néhány nagyon erős egyéb osztályba tartozó ember tud. Sajnos elő szokott fordulni, főleg az alacsony szintű varázslóknál, hogy a varázslat nem sikerül. A játék készítői nagyon szűkmarkúan bantak a varázslatokkal, mivel mindössze 10 van belőlük, ezek a következők:

Detect doors: ajtók érzékelése, semmire se tudtam használni  
Confuse: gyenge támadóvarázslat, elvileg összezavarja az ellenfeleinket  
Invisibility: egy szomszédos mezőn álló karakterünk láthatatlanná tehető, hasznos varázslat

Fireball: tűzlabda, egy 3x3-as mezőben minden élőlenyen egy nagyot sebez, az egyik legjobb támadóvarázslat

Speed: meggyorsítja a varázslót, nem lényeges

Mind stun: akár a Confusion, csak kicsit erősebb kivételben

Shield: védette teszi a varázslót

Wall of flame: valamilyen szomszédos mezőre egy lángfalat varázsolhatunk, elég jó támadóvarázslat

Enchant: ???

Fog of evil: akár a tűzlabda

A játék során sok varázslattal találkozhatunk, ezeket mind felsorolni felesleges lenne, de a leglenyegesebbeket azért kiemeltem

Bag of holding: valami varázstánsznya, ha nálunk van jóval több tárgyat bírunk el

Potion of vitality: varázslat, növeli a frissességünket

Potion of healing: gyógyítót

Orb of fire: tűzgomb, ha használjuk egy tűzlabda varázslatnak felel meg

Orb of lightning: akár az Orb of fire

**Az Impressions eddig nem kényeztette el a stratégiai programok kedvelőit, ugyanis legtöbb játékuk nyugodtan pályázhatott volna a hónap bukása megtisztelő címre. Ehhez képest nagy előrelépés legújabb programjuk, a Paladins 2. A játékban nagyon jól eltalálták a kaland és stratégiai elemek arányát, úgyhogy akinek tetszett pl. a Celtic legends, az a gyenge grafika és közepes hang ellenére is elég jól el fog szórakozni a programmal.**

## Tippek

A kiindulási hely környékén érdemes szétnézni, így értékes tárgyakhoz juthatunk. A harcot, ha egy mód van rá, kerüljük, csak a feladatainkra koncentrálnunk. Embereinket mozgassuk zárt alakzatban, így ugyan jóval kisebb területet tudnak átfutni, viszont védettebbek a támadásokkal szemben. Miután sikeresen teljesítettük a kuldtest, keressük meg a kijáratot (piros teleport) és egyenként távozzunk karaktereinkkel. Lovagunk minden sikeresen teljesített feladat után fejlődik, úgyhogy nem árt ez igazán nagy kihívást jelentő nehéz kuldtesek előtt az egyszerűbb pályákra is egy kicsit tréningezni.

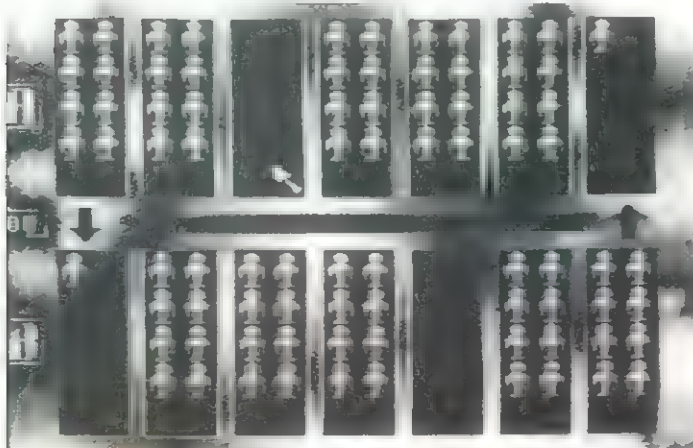
T. J.



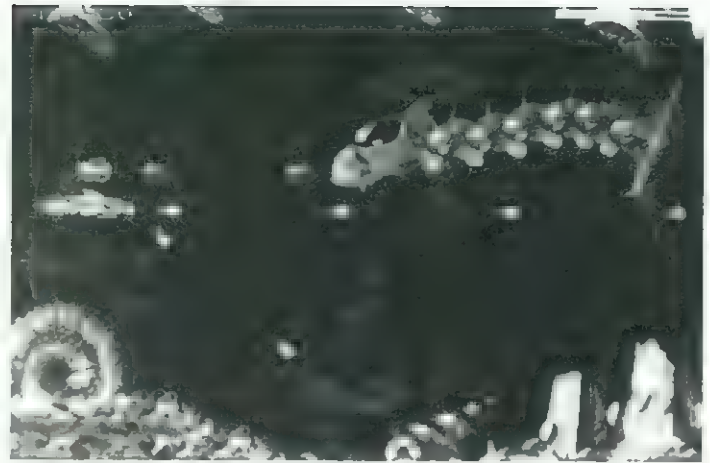
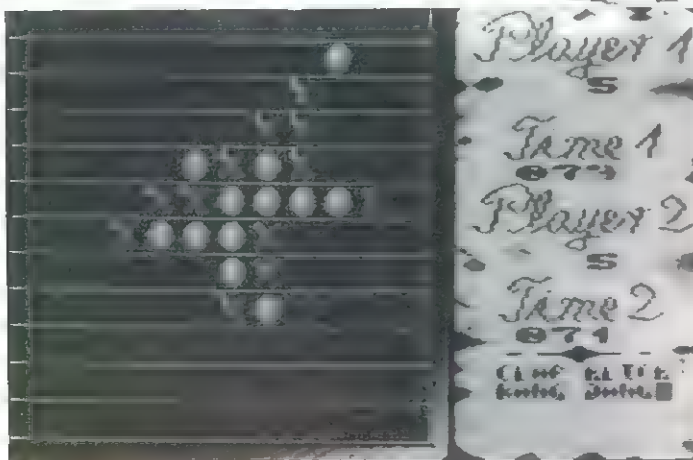
# Exkluzív

*Yo men! Rövid szünet után ismét emelem a közhangulatot néhány magyar és egy extra meglepetés nyugati stúfi! A hozzám érkező levelekből egyértelműen kiderül, hogy mennyire felkapott e rovat népszerűsége, mert egy eddig távolgő úrt töltött be: a magyar skacok érdekvédelmi fóruma lett. Itt mindenki bemutatja legféltettebb kincseit, hónapokig tartó szenvedéseinek eredményét. Az itt elemzett programok jó része már gazdára is talált külföldön, a programozók pénztárcájának duzzadását eredményezve. Lássuk hát az ehavi kínálatot.*

Nagy szeretettel köszöntöm az első program alkotóit, akik már régi motorosok. A Rowdy és a Magic Fields után most egy újabb logikai csodát hoztak össze, BALL-JOB címmel. Az alkotók pedig nem mások, mint a Cream Software gárdája. Nem szakitottak a régi hagyományokkal, most is színvonalas munkát adtak ki a kezükből. A feladat pofonegyszerű: a jobb oldali kövekből összerakott ábrát kell leutánozni a bal oldalra is, ahol eredetileg egy nagy úr tátong. A kurzornégyzettel egy pontra mutatva és a tüzet megnyomva letehetjük az első követ, amelynek nagysága 1 egység. Ha ennek közvetlen szomszédságába egy másik követ helyezünk, akkor ez előbbi eggyel nagyobbá válik. Ha eléri a maximális nagyságát, és megint mellé rakunk egy követ, akkor előlről kezd a növekedést. Természetesen a másik oldali ábra is kisebb-nagyobb kövek kombinációjából áll. A bizalomgerjesztő grafika mellé dallamos muzsika is dukál. A program az újság megjelenésének időpontjában már elkelt, egy nyugati cég gyűjteményébe került!

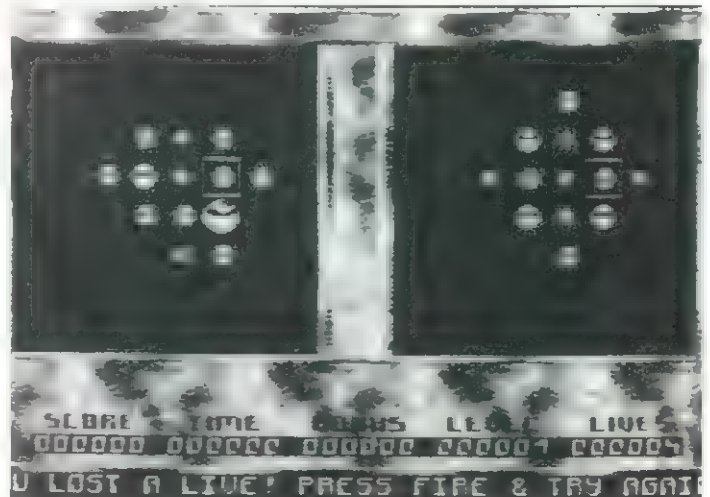


VARI



IMPULSE

BALL-JOB



Leslie Striker (avagy Csapó László) csak nem hagy fel a focimenedzserének tökéletesítésével. Elkészítette a Bajnokság 3-t is, amibe minden elképzelhető funkciót belezsúfolt. Játékos info (rúgott gólok száma, a focista jobb vagy ballábás-e, sérülésre hajlamos, durva, fegyelmezetlen stb.). Játék taktika (a csapat felépítése a pályán). Bank, Reklám. Szponzor, Szerződötetés, Stadionbővítés, meg még ezerféle dolog. Mindezt átírta angol nyelvére is, úgyhogy nincs akadálya a kinti forgalmazásnak sem!

Egy Smart Works nevű társaság gondolt egy nagyot és kiadott egy mindenki által kedvelt játékot, melyek címe AMÖBA. Nem tévedek talán, ha azt gondolom, mindenki játszott már az iskolapadban a matekfüzet lapjain hasonló játékot, úgyhogy nem is érdemes bővebben bemutatni a játékot. A számítógépes ellenfél elég gyengére sikerült, a két-játékos-mód izgalmasága pedig partnerünk ügyességétől függ.

Nagyon ötletes és blikkfangoosan megalkotott játékot küldött egy eddig kevésbé ismert csapat, a Damage Software. Játékuk címe VARI, ami egy ősi keleti játék feldolgozása. Röviden a játék lényege: a kiválasztott mezőről levesszük (tűzgomb) a bábukat és egyenként áthelyezzük őket a soron következő mezők-

re. Ha az utolsónak elhelyezett bábu olyan mezőre kerül, amin eddig 1.3 vagy 5 bábu állt, és így most 2.4 vagy 6 bábút találunk, akkor ezeket levehetjük a tábláról. Ha ilyenkor az utolsó mezőt megelőző mezőkön is 2.4 vagy 6 bábu lett, akkor ezek is pontjainkat gyarapítják. Elmondva bonyolult, játszva méginkább az, mivel a számítógépes ellenfél igen jól játszik. Biztos siker lesz a világ minden táján!

A legvégére egy igazi csemegét hagytam. A jólismert Prestige cégtől egy újabb exkluzív demót kaptam a most készülő újabb projektükről, melynek a frappáns IMPULSE nevet adták. A 6 pályás hosszúságú, finomszcollozású shoot'em up igazi csemegé. Ilyen gyors és izgalmas űr-akciót már régen nem pipáltam. 32 színű háttér, 6 giganagyságú vég-szörny, választható űrhajó, 10 különböző zene, katasztrófálisan jó hangeffektek, mindez persze csak 1 MB-os gépeken. A bemutatott kép is hűen sugározza a játék hangulatát. A játék '93 elejére kerül az üzletbe.

Zároakkorként: aki szintén szeretné feltveőzött játékát ország-világ előtt prezentálni, az ne sokat hezitáljon, hanem küldje be hozzánk. Itt biztosan nem talál elutasításra, mindenki munkáját szeretettel és érdeklődéssel fogadjuk.

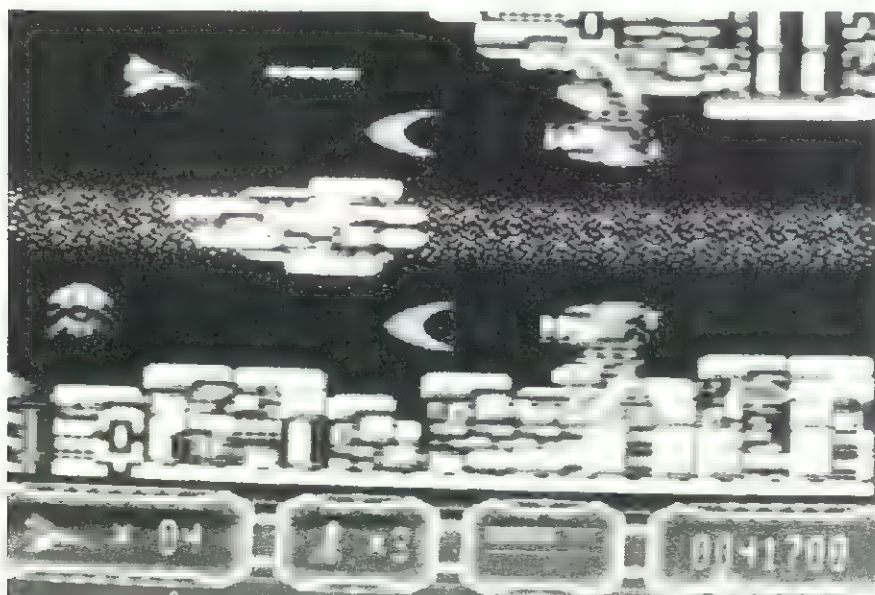
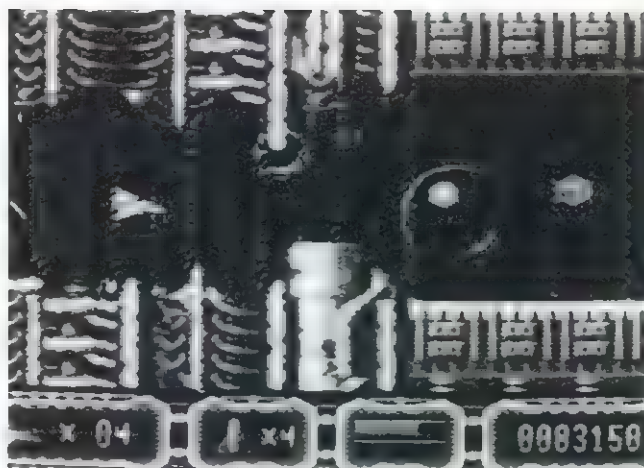
Zolee



**Az év  
űrjátéka?**

# Enforcer

*Szerintem már mindenki elkönyvelte magában, hogy ez az év kiemelkedő űr-akciójáték nélkül múlik el. A sok apró programocska nyomába sem léphetett a régi legendáknak, mint az R-Type vagy a Katakis. Az év végén azonban egy új csillag született Enforcer néven. Alkotója ugyanaz a Marcus Trenz, aki a Katakis-t is programozta. Most is valami félelmetest hozott össze: a játék igazi csemege.*



**H**at pálya tömény lövöldözés olyan grafikai megoldások közepette, ami méltó a Nagy öreghez. Fürge űrhajónknak meteoritok között kell cikáznia, űrködön kell átmanővereznie, romokban heverő bázisok felett kell átrepülnie, kőzaporok közepette kell a reá zúduló ellenfelekkel felvennie a küzdelmet, és még sorolhatnám a nehezebbnél-nehezebb küldetéseket. A felvehető bónuszikonok segítségével gyorsabbá, sebezhetlenebbé, pusztítóbb tűzerejűvé válhatunk, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy csöppnyi űrhajónkkal mind a hat szintet teljesíteni tudjuk. Gyakran nincs más megoldás, mint a megabomba használata a space megnyomásával, ami az összes körülöttünk ólálkodó ellenfél halálát eredményezi. Természetesen a pálya végi főszörnyetek sem hiányoznak a játékból; valamennyi vagy tízszer nagyobb dög, mint mi, és persze sokkal kitartóbbak, mint törékeny járművünk.

Talán mindenki kitalálta ebből a rövid bemutatóból és a briliáns képekből, hogy az év űrjátékával van dolgunk. És ha hihetünk a végképernyőn felfutó feliratnak, akkor várható a program folytatása is. Hát én vevő leszek rá, annyi szent!

Zolee



## Kakee a bilee-ben

Hogy micsoda élesszemű olvasóink vannak, azt leginkább a következő levélrészlet szemlélteti Kovács Gergely alias The King levele: „Zolee az egyik számban azt írta, hogy a tévében egy negyvenkétfogú apa a Blendamed-et reklámozza. Teljes-séggel fel vagyok háborodva! Az a pacák a Signal fogkrémet favorizálja, nem pedig a Blendamed-et! Na Zolee, ehhez mit szólsz? Tele a bilee, mi?!” Majdnem tele lett a bilee, mivel hétrét görnyedtem a röhögéstől, és már brummogott is a Barna Maci, mikor elolvastam a levelet.

## Hot Stuff

Double G nevű sorstársunk azt írja: „Eleinte azt hittem, hogy az 576-hoz hébe-hóba érkeznek régebbi stuffok nyugatról és Ti ezekről készítetek leírást. Hát kelle-mesen csalódtam! Nyáron kint voltunk Svájcban, de még indulás előtt megvettem itthon a nyári duplaszámot, és ahogy kint nézegettem a vadi új programokat teljesen s..reestem! Ti a legújabb, legfrisebb játékokat teszteltek!” Hát igen, az 576 VALÓ-BAN a legfrankóbb és legüdebb anyagokkal foglalkozik. Állandó kapcsolatban vagyunk a legnagyobb szoftverházakkal, akik a legaktuálisabb információkat látnak el bennünket, amit mi rögtön tovább is adunk Nektek. Tesszük mindezt azért, hogy a Ti kedvetekben járjunk. Reméljük sikerrel.

## Rovat-Quest

Állandó levéltéma a rovataink alakulása, átfarmálódása, eltűnése, újra felbukkanása. Tényfeltáró munkám eredménye képpen most bemutatásra kerülnek a régi és új rovatokkal kapcsolatban leggyakrabban felmerült észrevételek.

Jön, Jön, Jön. Azért maradt el, mert nem töltötte be maximálisan a funkcióját, nem tudtuk mindig előre, hogy mi lesz pontosan a következő számban.

A hónap bukása. Lepra programokról minek írjunk?

## CHIP

### Számítógép magazin

#### A következő szám tartalmából:

- Fedőneve: P5
- 28 lézernyomtató tesztje
- A jövő floppymeghajtói?!
- Desqview 386 2,4
- Képpernyővadászat – Híjaak 2.02
- Párhuzamos portra telepíthető streamer
- Logitech FotoMan elektronikus fényképezőgép

# Cseveg

**Téélapóóóó itt van, hóó a subáája... ja bocs ühüm, nem vagyok egyedül. Ahoi! Teljes az ünnepi hangulat, éppen most cipeltem be a lucfenyőt az udvarról, és a tavalyi szaloncukorpapírokat gyömöszkölttem fel a gallyaira, de az istennek sem akarnak úgy kinézni, mintha lenne bennük valami. Na mindegy, inkább belevetem magam a „csevegőírás” élvezetébe, remélem mindenki nagy öröme. Lássuk:**

Tallózó, Észbontó, Hot Stuff. Ezek a rovatok egybeolvadtak és ma Érkezési Oldal néven futnak. Ebben a rovatban minden stílus kedvelője megtalálja a kedvencét.

## Levelcodes for UGH!

Jaj, most jut eszembe! A C64-et majd Amigát kérők áradata után most újabb szu-venirgyűjtő mozgalom uralkodott el egyese-ken. A stábfotón látható emléktárgyak után érdeklődnek nagyon hevesen. A jónéhány lejmólnak sajnálattal kell tudtára adnom, hogy...

– nem tudok olyan sapkát küldeni, amit a fotón a fejembe nyomtam;

– Martin nem kíván megválni a Chevig-non pólojától;

– Balogh Zsolti szintén ragaszkodik az órájához;

– a T2 posztert pedig végkép nem kíván-juk elpasszolni, mert már találtam neki egy helyes kis piaccot otthon a szobám falán.

A mostani Csevegő rövidre, tömörre, ve-lősrre, töpörödöttre és aprócskára sikeredett, de csak ennyi helyet kellett betölteni valami-vel. Viszlát jövőre, sokkal nagyobb terjede-lemben (remélem!). BÜÉK skacok!

Zolee



## EGY ELEGÁNS VÁSÁRLÁS...

Sony 55 cm-es TV (Trinitron)	49 999 Ft
Panasonic 4 fejes videorecorder	39 999 Ft
Funai 51 cm-es TV (OSD, Sleep timer)	26 799 Ft
Funai 37 cm-es TV (OSD, Sleep timer)	21 499 Ft
Funai videorecorder	23 999 Ft
Funai videolejátszó	15 999 Ft
Tefal 2 l-es olajsütő	3 999 Ft
Hamilton micro 32 l-es digitális	24 999 Ft
Homelectric gyümölcscentrifuga	4 999 Ft
Walkman AM FM rádió	929 Ft
Walkman	699 Ft
Telefax M-1 típus	43 999 Ft
Telefaxpapír 30 m	199 Ft
Roadstar autósrádió-magnó hangfállal	1 999 Ft
Fugison autósrádió-magnó hangfállal	2 999 Ft
Daewoo autósrádió-magnó kivehető	9 499 Ft
Videoton 51 cm-es TV	29 999 Ft
Videoton 72 cm-es TXT TV OSD	54 999 Ft
Panasonic Autofocus, motoros fényképezőgép	5 999 Ft
Videokazetta E-180	180 Ft
Videokazetta E-195	195 Ft
Commodore 64 eredeti játékokprogramok	549 Ft

#### ÁRAINK AZ ÁFÁT TARTALMAZZÁK!

Minden termékhez egy év garancia!

Viszonteladónak további engedmények!

A fenti termékeket az alábbi üzletekben vásárolhatják meg:

BALOX Bemutatóterem	Budapest, Törökvezs lejtő 5/a.	136-9349
BALOX	Budapest, Erzsebet krt. 38.	121-4430
BALOX	Budapest, Tétényi út 63.	161-0605
HIFI-VILL	Budapest, XXII. Kossuth L. u. 93.	226-7165
PUSZTAI Műsz. Bolt	Budapest XV., Szócs Á. u. 24.	160-0201
BALOX-FRISCO	Budapest, III., Lajos u. 92.	188-9424
BALOX & KRAJCS Műsz. Üzl.	Budapest, Dob u. 2.	122 7748
BALOX Áruház	Szerencs, Rákóczi út 77.	(41) 62-559
BALOX Kisáruház	Sárospatak, Rákóczi út 7.	(41) 24-044
BALOX	Batonytereny Csentei u. 4	(32) 53-421
BALOX	Balassagyarmat, Kossuth L. u. 19	
Technika Üzlet	Keszthely, Rákóczi u. 15.	(92) 74-614





# SILLY PUTTY

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Putty Moon nevű bolygó. Nevéhez illően a bolygót békés kis ragacsok lakták.

Egy nap azonban megjelent a gonosz varázsló, Dazzledaze és macskája Dweezil, akik elhatározták, hogy a bolygó lakosságát jó pénzért eladják egyszerű rágóguminak.

## C-64 magnósok FIGYELEM!

Minden hónapban egy siker program kazetta borítóját kínáljuk Nektek, hogy kivágva és a kazettába helyezve új taggal gyarapodjon gyűjteményetek.

Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

Tehát:

**PRESS PLAY ON TAPE...**



# SILLY PUTTY

A Putty Moon sorsa így hát hősünk, Putty kezében van, aki szintén a bolygó egyik lakója. Az idegen uralomtól való megszabadulásra már csak egy út maradt: segítségül hívni BOT-okat, az idegen robotokat, hogy építsenek egy hatalmas tornyot a Zid nevű bolygótól a Putty Moon-ig. Amikor ez elkészült, a BOT-ok át tudnak kelni a Putty Moon-ra és ott el tudják pusztítani a varázslót. A gond csak az, hogy a varázsló a BOT-okat befagyasztva fogva tartja. Hősünk feladata tehát: kiszabadítani, és eljuttatni őket a csészéaljaikhoz.

Nagyjából így foglalható össze a System 3 legújabb játékanak, a Putty-nak az előzményei. A cégtől immár megszokhattunk egy bizonyos minőséget, és nyugodtan állíthatom hogy ezúttal sem kellett bennük csalódnunk. A Putty nem egyszerűen csak egy szuper grafikájú mászkálós játék, hanem egy remek ötlet gyönyörű kivitelezése. Ez a

remek ötlet pedig nem más, mint maga a játék főszereplője, Putty, a ragacs. Putty ugyanis állagához méltóan elképesztő mozdulatokra képes, amelyek ráadásul tökéletesen vannak animálva. Érdekes például Putty szemét figyelni, amely a testétől külön mozog, és mindig arra néz, amerre hősünk halad. Nézzük tehát miket is tud ez a Putty!

Mászkálás -Joy balra vagy jobbra.

Putty-nak apró lábai nőnek ki, és ezeken tud lépkedni.

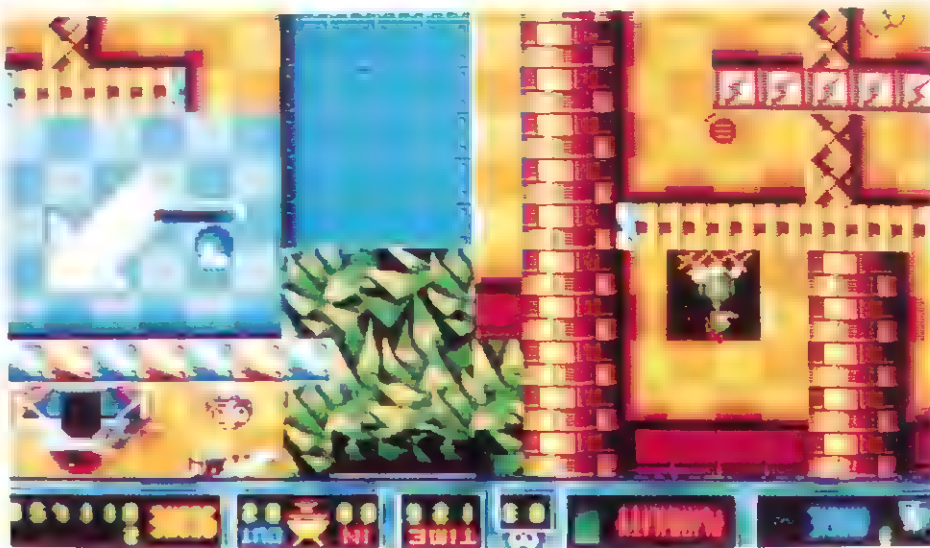
Ugrás -Joy fel+a megfelelő irány.

Kinyúlás -Joy tűz+a megfelelő irány.

Talán ez Putty legjellemzőbb mozdulata. Segítségével függőlegesen és vízszintesen egyaránt tud araszolni.

Szétfolyás -Joy le.

Putty a T-1000 trükkjét alkalmazza, szétfolyik a padlón, így a



nagyobb ellenségeket ki tudja kerülni, mivel azok átsétálnak fölötte.

Elnyelés -Joy le, és várjunk.

Miután Putty szétfolyt, várjunk amíg rá nem sétál egy kisebb ellenség. Ha ez megtörténik hősünk azonnal elnyeli, minek hatására javul energiaállapota. A megmentendő BOT-okkal is ezt kell tenni, mivel őket nem emészti meg, hanem csak biztonságban tartjuk.

Bokszolás -Joy tűz+fel, le rántani.

A Putty-ból kinövő bokszkesztyű a megfelelő irányba öklözik.

Robbanó Putty -Joy tűz+fel, le rántani.

Putty teleszívja magát levegővel, és szétduzzan. Hatására minden ellenség eltűnik. Hátránya: 25%-os energiaveszteséggel jár.

A BOT-ok kiengedése -Joy le, majd tűz.

A nálunk lévő robotokat tehetjük ki.

Puttymorfózis -Joy le, majd kétszer tűz.





Némelyik ellenség alakját felvehetjük, ha előtte elnyeltük.

A feladat tehát egyszerű: kibeköszölni a robotokat a jégpáncélból, majd elnyelve, el kell őket juttatnunk a megfelelő helyre. Dazzle-daze egy csomó csecsemőt is elrabolt, akiket rosszfiúkká változtatott. Ha egy ilyen ellenségnek mosunk be, az visszaváltozik csecsemővé, amit pedig azonnal vegyünk fel. Így bonusz pontokhoz jutunk.

Az első pálya még csak bemele-

gítés, hogy mindenki be tudja gyakorolni a mozdulatokat. Azonban a második pályán már rögtön brutális ellenfelekkel találkozhatunk. Ilyen például a pszichopata répa, aki egy „Uzi 9-centimetre” felkiáltás után egy sorozatot ereszt felénk az emlegetett fegyveréből. A programot végig – mind a hat szinten – humoros és néha gusztustalan ellenségek jellemzik, így nem hiszem, hogy bárki is unatkozni fog.

A játék során három főbb dolog-

ra kell ügyelnünk a képernyő tetején: az energiánkra (PLIABILITY), az életünk számára, és az időre (TIME). A MAGIC feliratról leggyakrabban azt láthatjuk, hogy van-e nálunk robot, de ugyanígy jelennek meg a varázslataink is. PI: a protézis, amellyel bármekkora ellenfelet el tudunk nyelni. Ha esetleg elfogynak az életeink, nem kell megijedni, mivel – a játszhatóság érdekében – a CONTINUE opcióval ugyanonnán folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk.

A System 3, mint láthatjuk, ismét valami óriási anyagot dobott piacra. Ebben a programban nincs olyan dolog, amire azt lehetne mondani, hogy rossz. A grafika színes és változatos, a hangeffektek és a kis digitalizált szövegek csodálatosak, és még a játszhatósággal sincs gond. Feltétlenül próbáld ki!

Vári Zoltán

AMIGA		
GRAFIKA	99	Összesen <b>99</b>
ZÉNE	99	
JÁTSZHATÓSÁG	99	

# 576KByte SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14. – TEL.: 1126-415  
NYITVATARTÁS: HÉTKÖZNAP: 9–17<sup>h</sup>-IG, SZOMBATON: 9–13<sup>h</sup>-IG

## FANTASZTIKUS KARÁCSONYI VÁSÁR

**EZT NEKED IS LÁTNI KELL!  
NÉZZ BE HOZÁNK!  
EGY HELY,  
AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**





# Mixed Up Fairy Tales

Egyszer volt, hol nem volt, túl az Óperencián élt néhány szép mese. Sokáig nem is történt velük semmi érdekes, egyszer azonban megjeleni egy Bookend nevű manó. S mivel ez a manó nem tudott olvasni, bánatában, s talán bosszújában összekeverte a meséket és a szereplőket. Lett is rögtön nagy felfordulás. Szerencsére az Egyfejű Sárkánynak eszébe jutott, hogy van valaki, aki ismeri ezeket a meséket, s talán rendet is tudna köztük teremteni. Így hát felkerekedett, s megkeresett Téged.

**E**z a bevezetője a Sierra új játéknak, s gondolom mindenki számára kiderült, a feladat megoldása főleg a legfiatalabbaknak fog izgalmakat és örömet okozni.

A feladat tulajdonképpen egészen egyszerű. Először Tündérország talpalatnyi területén bolyongva kell az egyes mesék főszereplőit megkeresnünk. Ha találkozunk valakivel, hallgassuk meg figyelmesen, majd találjuk ki, melyik mesébe való (az egyik menüben az öt mesecímből válasszuk ki a megfelelőt). Sikeres választás után hősünk elmondja problémáját, melyen minél gyorsabban segítenünk kell (Hófehérkének például először a törpék házát, majd a királyfit kell megkeresnünk). Ha bármelyik feladat megoldásához segítségre van szükségünk, menjünk az Egyfejű Sárkányhoz – háza az ország középpontjában áll – s ő azonnal tanácsot ad, merre keressgéljünk tovább. Legnehezebb dolgunk a Brémai Muzsikussal lesz, hisz náluk először a négy zenészt kell össze-

gyűjtenünk, majd házukat kell felkutatnunk.

Amikor mind az öt történetet rendbetettük, már csak egy probléma marad, a könyv visszaszerzése. Ehhez siessünk a manó barlangjába, ahol a kis figura már épp máglyára akarja dobni a meséket. Ekkor azonban a sárkány segítségünkre siet, s máris jöhet a Happy End: a sárkány megígéri, hogy megtanítja a manót olvasni. Mi pedig visszakerülünk a valóságba, s olvashatjuk tovább a meséket.

A játék igazán nagy fejtörést nem okoz, hiszen első nekifutásra is két-három óra alatt végig lehet játszani. A grafikák és jöpofa (angol) szövegek miatt azonban mégis érdemes egyszer végigfutni rajta. Az irányítás teljesen megegyezik a Sierra programokban megszokottal. Az újdonság csak annyi, hogy a menüben találunk egy térképet is, melyen Tündérország minden lényeges része szerepel. Most tehát kalandra fel, mentsetek meg kedvenc meséiteket!

## Az előfizetési akció nyertesei

### 1. díj: 386 AT

Veress Imre Tatabánya

### Programok:

Olasz Tibor	Budapest
Antal Zsolt	Szigetszentmiklós
Gulyás Norbert	Nagykátán
Gyurina László	Budapest
Király Béla	Budapest

### Mágneslemezek

Kató Norbert	Balatonlelle
Kocsis István	Salgótarján
Buri Péter	Szekszárd
Balogh Pál	Hódmezővásárhely
Brunner Balázs	Budapest
Fischer Erik	Dabas
Kocsis Attila	Budapest
Arday László	Miskolc
Pap Tamás	Szeged
Verbói Eszter	Szécsény

### T-SHIRT

Hódi Sándor	Pécs
Poór Csaba	Kaposvár
Dráfi Zoltán	Budapest
Adorján Tamás	Eger
Győri János	Budapest
Ambrus István	Tatabánya
Tormási László	Budapest
Bódis Péter	Egervár
Körtvényes Ákos	Szombathely
Szabó Károly	Budapest

**A nyereményeket postán elküldjük a szerencsés előfizetőinknek!**



# 576 KByte SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14. – TEL.: 1126-415

NYITVATARTÁS: HÉTKÖZNAP: 9–17<sup>h</sup>-IG, SZOMBATON: 9–13<sup>h</sup>-IG



## Egy hely ahol játszva vásárolhat!

Magyarország első széles választékot kínáló szoftver  
boltja. Számítógépek, játékgépek, eredeti játékok

LEMEZEK

KÁBELEK

DISCBOXOK

JOYSTICKOK

FLOPY DRIVE-OK

MONITOROK

EGEREK

FILTREK

MAGAZINOK

AMIGA SEGA C-Commodore GAME GEAR

Tizedszer fagy le a játékok? Pont a megnyerés hiányzik? Spritehibás a főhősöd? Mindezeket egyszerűen kivédheted ha eredeti gyári programokat az 576 KByte-től veszed meg! Havonta bővülő kínálat, melyek között biztos megtalálod kedvenceidet, a lehető leggalacsonyabb áron!

C64 EREDETI PROGRAMOK	LEMEZ	ÁRA (Fórint)
3D INT. TENNIS	549,-	549,-
AMAZING SPIDERMAN	549,-	
AMERICAN 3D POOL		549,-
ANTICS		549,-
ARNIE		549,-
BABY OF KANGURU		549,-
BAD CAT		549,-
BADLAND		549,-
BATTLESIPS		549,-
BLINKY'S SCARY SCHOOL		549,-
BLUE ANGEL	549,-	
BLUE BARON		549,-
BOD SOJAD		549,-
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES		549,-
CHAMBER OF SHAOLIN		549,-
CHAMPIONSHIP 3D SNOOKER		549,-
CISCO HEAT	549,-	
CLEAN UP TIME		549,-
COBRA FORCE		549,-
COLOSSUS CHESS V4.0		549,-
COMMANDO	549,-	
CYBER WORLD		549,-
DANGER FREAK		549,-
DANGER FREAK		549,-
DEMON BLUE		549,-
DENARIS		549,-
DIE HARD 2	549,-	
DIPLOMACY	549,-	
DOUBLE DRAGON		549,-
DYTER-07	549,-	
EDD THE DUCK	549,-	
ELVIRA	1999,-	
ELVIRA 2	1999,-	
ELVIRA ARCADE		1999,-
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL		549,-
F1 TORNAO		549,-
FOOTBALL MANAGER 2		549,-
FROSTBYTE		549,-
GALDREGON'S DOMAIN		549,-
GAZZA II	549,-	
GRAFFITI MAN		549,-
GRAND MONSTER SLAM	549,-	
HUNT FOR RED OCTOBER ACTION		549,-
HUNT FOR RED OCTOBER SIM.		549,-
IMPOSSAMOLE	549,-	
IN 80 DAYS AROUND THE WORLD	549,-	
INT. NINJA RABBITS		549,-
INTERNATIONAL KARATE		549,-
JO		549,-
JINKS		549,-
JUDGE DREDD	549,-	
KICK BOX VIGILANTE		549,-
KINGS BOUNTY	549,-	
LOTUS ESPRIT	549,-	
MANCHESTER UNITED	549,-	
MAYDAY SQUAD HEROES		549,-
MINDTRECHERS	549,-	
NARCO POLICE	549,-	
NEIGHBOURS	549,-	
NIGHTDAWN	549,-	
NINJA COMMANDO	549,-	

NINJA RABBITS	549,-
OIL IMPERIUM	
OLYMPIAD COLLECTION	549,-
OPERATION HANOI	
OPERATION HONGKONG	549,-
OPERATION WOLF	549,-
PIT FIGHTER	
PREDATOR	549,-
Q10 TANKBUSTER	
RBI BASEBALL 2	549,-
ROADWARS	549,-
ROCK'N ROLL	
ROLLING RONNY	549,-
ROUND THE BEND	
RUNNING MAN	549,-
SPAGETTI WESTERN	
SPHERICAL	549,-
SPOT	549,-
STREET GANG	
SUMMER OLYMPIAD	549,-
SUPER CARS	549,-
SUPER SPACE INVADERS	549,-
SWITCHBLADE	
TAI CHI TORTOISE	549,-
THE BLUES BROTHERS	549,-
THE CURSE OF RA	549,-
THE FLINTSTONES	549,-
THUNDERJAWS	
TITANIC BLINKY	549,-
TOMCAT	549,-
TURRIN BURN	549,-
TURRICAN	549,-
TURRICAN II	549,-
ULTIMATE GOLF	549,-
VAMPIRE'S EMPIRE	549,-
VOLLEYBALL SIMULATION	549,-
WESTERN GAMES	549,-
WINTER OLYMPIAD	549,-
WINTER SUPERSPORTS '92	1999,-
X-OUT	549,-
XENOMORPH	549,-

PROGRAMCSOMAGOK	ÁRA (Fórint)
FULL BLAST (5 JÁTÉK)	999,-
HIT PACK #3	999,-
HIT PACK #5	999,-
WINNING TEAM	999,-
JAMES POND COLLECTION	999,-
SUPERHEROES	999,-
MOVE! STARS	999,-
DOUBLE DRAGON 3/ROOLAND	999,-

AMIGA EREDETI PROGRAMOK	ÁRA (Fórint)
AMAZING SPIDERMAN	849,-
ARCHIPELAGOS	849,-
AWESOME	849,-
B.A.T.	849,-
BAAL	849,-
BLOODWYCH	849,-
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES	849,-
CAPTAIN PLANET	849,-
CISCO HEAT	849,-
COMBO RACER	849,-

CONTINENTAL CIRCUS	849,-
COVERT ACTION	3999,-
DAYS OF THUNDER	849,-
DEVIOUS DESIGN	849,-
FEUDAL LORDS	849,-
GOLDEN AXE	849,-
HUNT FOR RED OCTOBER ARCADE	849,-
IMPOSSAMOLE	849,-
INT. CHAMP. ATHLETICS	849,-
IRONMAN OFF ROAD RACER	849,-
JAMES POND	849,-
KILLING CLOUD	849,-
KNIGHTS OF THE SKY	3999,-
LICENCE TO KILL	849,-
LOTUS ESPRIT	849,-
MANHATTAN DEALERS	849,-
MERCENARY	849,-
MICROPROSE FORMULA ONE G.P.	3999,-
MOONSHINE RACERS	849,-
NARCO POLICE	849,-
NEW YORK WARRIOR	849,-
PIT FIGHTER	849,-
RAILROAD TYCOON	3999,-
SPIRIT OF EXCALIBUR	849,-
SPOT	849,-
STARBYTE SUPER SOCCER	849,-
SUPER CARS	849,-
TEAM SUZUKI	849,-
TOYOTA CELICA G.T.	849,-
VENGEANCE OF EXCALIBUR	849,-
VOLFIED	849,-
WILD STREETS	849,-
WOLFPACK	849,-
XENON 2	849,-

PC EREDETI PROGRAMOK	ÁRA (Fórint)
3D POOL	999,-
ARCHIPELAGOS	999,-
BAAL	999,-
CISCO HEAT	999,-
CONAN THE CIMMERIAN	999,-
COVERT ACTION	3999,-
F-117A NIGHTHAWK	3999,-
F-15 STRIKE EAGLE II	999,-
GOLDEN AXE	999,-
GUNSHIP 2000	3999,-
INTERNATIONAL KARATE	999,-
IRONMAN OFF ROAD RACER	999,-
KNIGHTS OF THE SKY	3999,-
LOST PATROL	999,-
MEGAFORTRESS	999,-
NIGHTBREED	999,-
OMEGA	999,-
PIT FIGHTER	999,-
RAILROAD TYCOON	3999,-
RISE OF THE DRAGON	999,-
SILENT SERVICE II	3999,-
SPIRIT OF EXCALIBUR	999,-
SPOT	999,-
SUMMER OLYMPIAD	999,-
SWORD OF THE SAMURAI	3999,-
WINTER OLYMPIAD	999,-

Viszonteladók jelentkezését is várjuk!

Az 576 KByte SHOP ELSŐ NYEREMÉNYAKCIÓJA A BOLT MEGNYITÁSÁRA:

Aki a fenti szelvényt kivágja és a boltba behozza, vagy postán a szerkesztőség címére elküldi, sorsoláson vesz részt.

Ertékes nyeremények! Beküldési határidő: December 10.

Nintendo

GAME BOY

SEGA

C-Commodore

GAME GEAR

AMIGA SEGA C-Commodore GAME GEAR



DECEMBER 15-23-ig  
FANTASZTIKUS  
KARÁCSONYI VÁSÁR

# 576KByte SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14. – TEL.: 1126-415  
NYITVATARTÁS: HÉTKÖZNAP: 9–17<sup>h</sup>-IG, SZOMBATON: 9–13<sup>h</sup>-IG

Mi egy  
AMIGA 500-ast  
adunk NEKED  
KARÁCSONYRA  
mindössze  
38 500 Ft-ért



Egy új C-64-es + egy  
TERMINÁTOR 2  
JÁTÉKKAZETTA  
és még további két  
meglepetés  
egy joystick + egy  
magnó



MINDEZ  
REKLÁMÁRON  
16 999,-

Áraink az ÁFÁT-t tartalmazzák!

## VISZONTELADÓK FIGYELEM!

ORSZÁGOS VISZONTELADÓI HÁLÓZAT KIÉPÍTÉSÉN DOLGOZUNK,  
SZERETNÉNK, HA ÖN IS TÖRZSVÁSÁRLÓNK LENNE.

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK CSOMAGKÜLDÉS!